ATARI COMPUTER 800XL™

ATARI®

ATARI 800XL

ATARI COMPUTER 800XL

A POWERFUL NEW HOME COMPUTER

The ATARI® 800XL™ takes you into the exciting world of the information revolution. It has a powerful 64K RAM memory, enabling you to run a small business and use over 2000 available programmes. By just connecting the 800XL to your television, you can write and edit on the screen, create original graphic designs, and programme with ATARI BASIC, a built-in computer language.

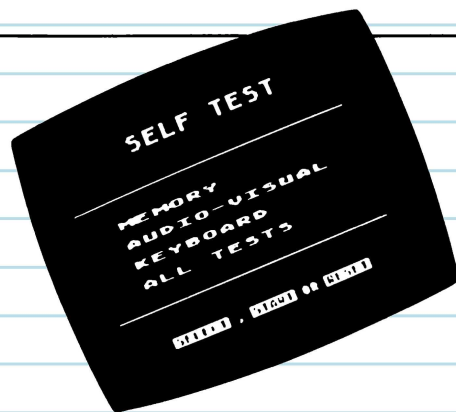
Your computer gives you access to a large family of ATARI products. With the right accessories and programmes, you can compose music, play computer games, communicate with other ATARI Home Computer owners, or balance your budget. There is really no limit to what you and your computer can do.

The connection instruction brochure tells you how to connect your ATARI 800XL to your television.

TESTING THE SYSTEM

The ATARI 800XL automatically tests itself when you turn it on. If there is a problem, the message MEMORY TEST appears on the screen.

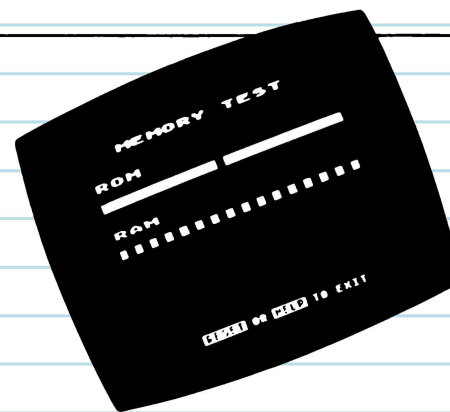
Before you use the computer for the first time, you should also check the system with a series of visual and sound tests.

You can run these tests with the help of the SELF TEST menu.

SELF TEST MENU

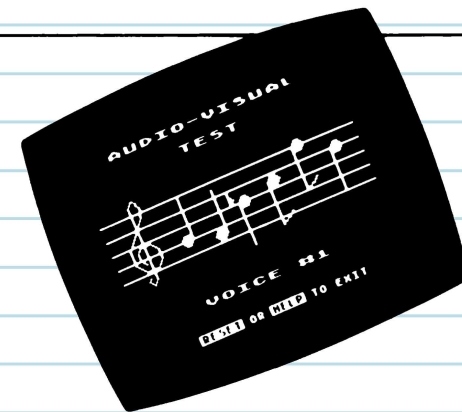
To begin the tests, hold down the **OPTION** key while turning the computer on, or type **B Y E** when READY appears on the screen.

The SELF TEST menu will be displayed. Press **SELECT** to make your choice; then press **START** to begin.

When you select ALL TESTS, the computer runs the MEMORY, AUDIO-VISUAL, and KEYBOARD tests automatically.

Press **HELP** to stop tests and return to the menu; press **RESET** to return to ATARI BASIC.

MEMORY TEST

Your computer has two kinds of memory. ROM is permanent memory and RAM is memory available for programmes you load into the computer or write yourself.

Two colour bars appear on the screen when ROM is tested. During the RAM test, 48 squares appear. The bars and squares should turn green or blue. If they turn red or purple, contact your ATARI dealer.

AUDIO-VISUAL TEST

Your ATARI 800XL has four programmable sound voices, and colour and graphics capability. A musical staff and treble clef will appear on the screen above the number of the voice being tested. Six notes are played and displayed for each of the four voices.

If a voice number appears without sound, that voice is not working. The coulours displayed should be consistent in each test.

KEYBOARD TEST

Your keyboard is displayed on the screen during this test. When you press a key, the corresponding key on the screen flashes in inverse video (blue on white). If a key does not flash, it is not working.

SHIFT and **CONTROL** keys flash only when pressed simultaneously with another key.

SOFTWARE

Software adapts the computer to a specific job. Ready-to-use ATARI software is available for a multitude of applications.

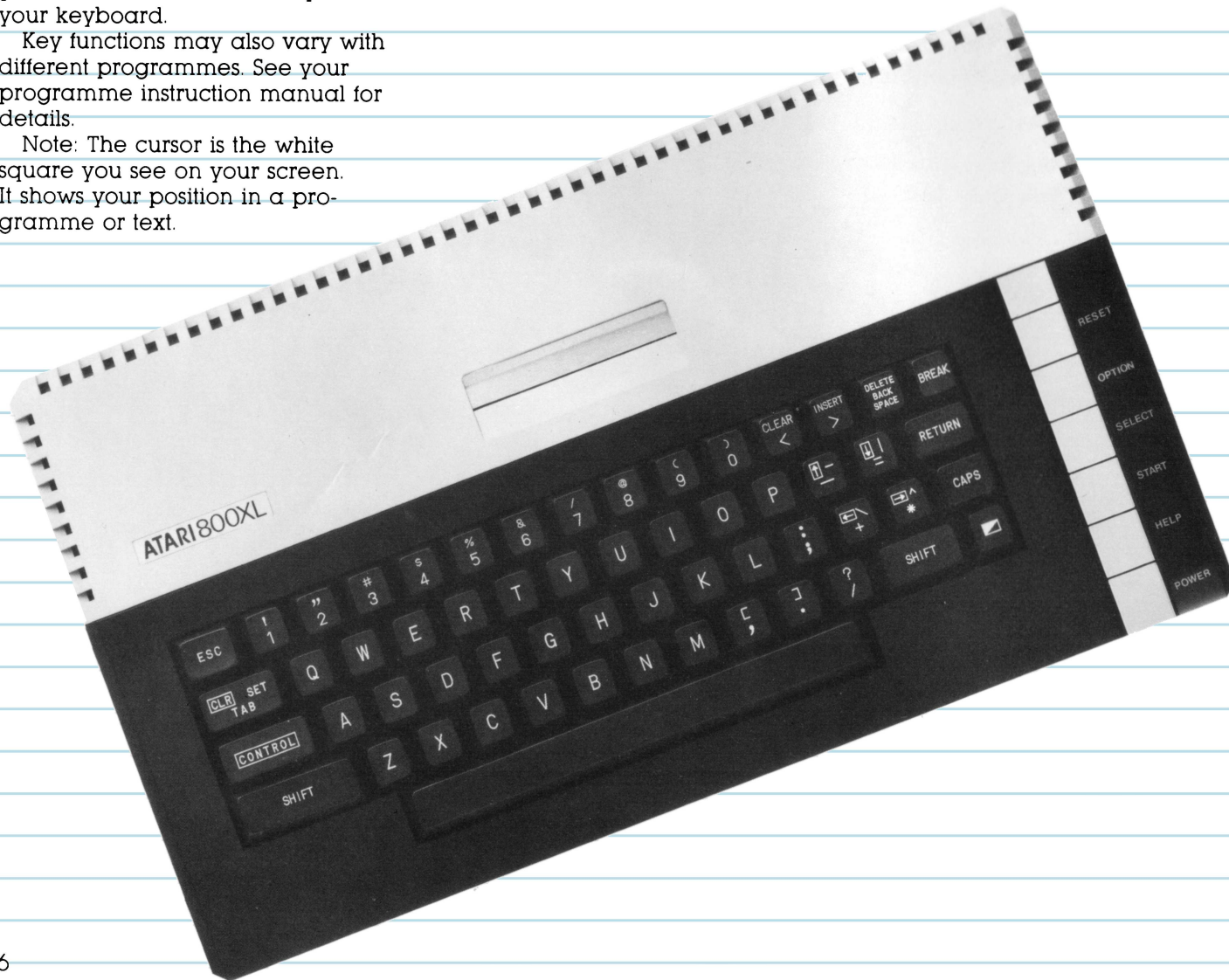
Many kinds of software come in cartridges. Insert the cartridge firmly into the cartridge slot, with the label facing you.

If you have just been using another programme, turn the computer off for approximately 5 seconds before running the new programme.

THE KEYBOARD

Many keys on the computer keyboard function like the keys on a typewriter. Other keys have special functions, and can be used to move the cursor on the screen, to insert and delete text, and to modify the screen display. The COMMAND section shows you the many ways you can use the function keys on your keyboard.

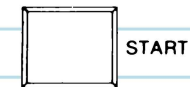
Key functions may also vary with different programmes. See your programme instruction manual for details.

Note: The cursor is the white square you see on your screen. It shows your position in a programme or text.

COMMANDS

RESET

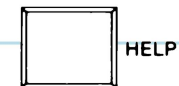
Stops the computer in the middle of what it is doing and returns the programme to its opening screen. (Often BREAK is recommended for stopping programmes.)

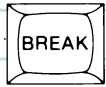
OPTION

Chooses among variations within a programme.

START

Usually starts a programme or game.

SELECT

Often used to choose one of several applications in a programme.

HELP

Used for assistance with some programmes.

Usually interrupts whatever function the computer is performing.

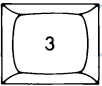
(ESCAPE) Usage depends on the programme. In some programmes it takes you from one menu to another.

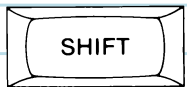
Inserts a space in some programmes. Characters may be entered by typing over the inserted space.

Moves the cursor back one space, deleting what was typed. If held down, it continues deleting characters.

Deletes at the position of the cursor and shifts remaining characters to fill the line.

Stops the TV display; press again to continue.

Sounds a buzzer.

Marks end-of-file (EOF) for input from the keyboard.

Makes space to insert a programme or text line.

Deletes the programme or text line.

Types upper-case characters without exiting lower-case mode.

Shifts computer between upper- and lower-case modes. Releases computer from CONTROL LOCK mode.

Produces the CONTROL LOCK mode, so that **CONTROL** is, in effect, "held down" by the computer.

Locks computer in upper-case mode for alphabetic characters. You must still press **SHIFT** for the special characters on the number keys.

Moves the cursor without changing the programme or display.

Moves cursor to left margin. Tells computer you have finished typing or editing a programme line.

(REVERSE VIDEO) Turns reverse video mode on and off. In some programmes this key is called the ATARI (Atari logo) key.

AUTO REPEAT: When you press a key and hold it down, the character repeats itself until you release the key.

GRAPHICS

There are 29 graphics characters built into the computer keyboard. These characters allow you to build graphs, make charts, and draw pictures.

Press **CONTROL** and the appropriate character key (shown on the keyboard below) to display a character.

INTERNATIONAL CHARACTER SET

An international character set is built into the keyboard. To access these keys in BASIC, use the following poke command: **P O K E** 756,204 [Press **RETURN**].

Then press **CONTROL** in combination with the keys shown at right to display international characters.

To return to the graphics character set, type **P O K E** 756,224.

ATARI BASIC

Now you are ready to try the built-in ATARI BASIC. You can use ATARI BASIC to write your own programmes.

Copy the following programmes. You will be surprised at what your computer can do!

Programme One demonstrates the computer's graphics capabilities, Programme Two shows how you can use sound, and Programme Three is just for fun.

Type **N E W** and press **RETURN** to clear memory before you type each new programme.

Made a mistake? Press the **DELETE BACK SPACE** key until you delete the error, then type the correction and continue. You may also go back to an error by holding down the **CONTROL** key while pressing one of the arrow keys.

Press **RETURN** after you type in each line (including lines you have corrected). Pressing **RETURN** "enters" the information into memory.

If there are any mistakes in a programme line, you will see an Error Message showing the line number after you type in **R U N**.

Type **L I S T**, or **L I S T** and the line number (e.g.: LIST 10), to display the programme or programme line and correct the error.

Type these BASIC programmes exactly as they are written here. If a programme line is too long for your screen, the computer will automatically continue to the next line. Press **RETURN** only after you have typed the whole programme line.

Press **BREAK** to stop the programme.

PROGRAMME ONE:

(Type the following as written, remembering to press **RETURN** after each line.)

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL=191
 30 RL=79
 40 FOR ZEBRA=0 TO 48
 50 REM GTIA HIWAY * FAST LANE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PILOT RL, LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Type **R U N**, press **RETURN**, and watch it go!

PROGRAMME TWO:

```
 10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2: DRAWTO 30, 34:
    DRAWTO 78,40:DRAWTO 100,
    57: DRAWTO 110, 50: DRAWTO
    140, 76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0, LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Type **R U N** and press **RETURN**.

PROGRAMME THREE

To get the arrow ↑ in this programme, press **ESCAPE** once, then hold down **CONTROL** and press **CLEAR**. Then close the inverted commas.

```
 10 PRINT " ↑ ": DIM NAME$(20):
     POSITION 2,7
 20 PRINT "TYPE IN YOUR NAME
     AND PRESS THE RETURN KEY"
 30 POSITION 4,12: PRINT
     "NAME";:INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION (19-LEN(NAME$))
     /2,4:REM CENTERS THE NAME
 60 PRINT #6; NAME$
 70 POSITION 1,7:PRINT #6; "IS A
     FLASHY PERSON":
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 to 4
100 SETCOLOR 0,0, FLASH: SOUND
     0, FLASH, 10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT
     DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14: SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000: NEXT
     DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0: SETCOLOR
     2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800: NEXT
     DELAY
180 RUN
190 END
```

Type **R U N** and press **RETURN**.

Programmes from "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach," by William Carris.

BUILDING A SYSTEM

The kind of software you use, and what you want to do with it, determines what additional equipment you will need. You may want a joystick for computer games, or a printer for writing reports.

CASSETTES AND DISKETTES

If you want to save data or use software on cassettes or diskettes, you must purchase a programme recorder or disk drive. Without a recorder or disk drive, you lose what you type as soon as you turn the computer off.

The ATARI 1010™ Program Recorder offers an inexpensive way to store information. Data is recorded on an ordinary cassette tape. For speed and efficiency, you may decide to buy the ATARI 1050™ Disk Drive.

PRINTERS

The inexpensive and easy-to-use ATARI 1027™ Letter Quality Printer prints letter quality type on regular typing paper. The characters are fully formed, like the type produced by an electric typewriter.

Artwork, charts and graphs are best displayed by the ATARI 1020™ Color Printer. You can draw or "plot" vibrant colour graphics with the four colour pens of the ATARI 1020™printer, or print text in different sizes.

LITERATURE

The sources listed here are a few of the many aids which can guide you to new, exciting directions for home computer use.

BOOKS

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; and Brown, Jerald R. ATARI® BASIC. New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc. 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983.

Willis, Jery, and Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE. Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; and Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER. Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. INSIDE ATARI BASIC. Reston, CA: Reston Publishing, 1983.

MAGAZINES

ANTIC — The Atari Resource. 600 18th St., San Fransisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23, Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users. 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

TROUBLESHOOTING

QUESTION: I've set up my computer following the Connection Instructions, but when I turn it on, nothing happens. What do I do now?

ANSWER: If the word READY doesn't appear when you turn on your computer, retrace your steps. Make sure all cords and cables are plugged securely, and that power is coming into the system. The red Power ON/OFF light on the lower right side of the keyboard should be on. Try adjusting the fine-tuning knob on your TV. If you still don't get the proper display, or if the words MEMORY TEST appear on the TV screen, your computer may need servicing. Please contact your ATARI dealer.

QUESTION: When I press the **HELP** key, nothing happens. Why not?

ANSWER: The HELP key is designed to work with specific programmes to give assistance. If the computer doesn't respond, the programme you are using is probably not set up for use with the HELP key.

QUESTION: I just tried using the computer's built-in ATARI BASIC. I typed in a programme, but it won't run. Why is that?

ANSWER: Make sure you pressed **RETURN** after each programme statement before typing **R U N**. When you press **RETURN** you are telling the computer that you are entering information.

Another common mistake is confusing zeros with the capital letter O. They look very similar, but the computer treats them as two different characters.

If you encounter further problems with BASIC, consult the "ATARI BASIC" or "BOOKS AND MAGAZINES" section.

QUESTION: What do I do if the red Power ON/OFF light comes on, but the TV picture is distorted?

ANSWER: Make sure the TV Channel Switch on the computer and channel selector on your TV set are properly set.

Try inserting a different cartridge in the Cartridge Slot to determine if the software is working. Make sure the cartridge is pressed down firmly in the cartridge slot.

MAINTENANCE

Keep your computer clean by occasionally wiping it with a moist, lint-free cloth.

Do not use household solvents or cleansers on the computer.

Keep liquids away from the work area.

Avoid scratching the transparent plastic strip next to the column of function keys.

Like any electrical appliance, this ATARI Home Computer uses and produces radio frequency energy. If it is not installed and used properly according to the instructions, the equipment may cause interference with your radio or television reception.

If the interference problem stops when the equipment is turned off, then the equipment is probably causing the interference. With the equipment turned on, you may be able to correct the problem by trying one or more of the following measures:

Reorient the radio or television antenna.

Reposition the equipment in relation to the radio or television.

Move the equipment away from the radio or television.

Moving the RF cable around may clear up a distorted TV picture.

Operation of noncertified peripherals with this computer are likely to result in interference of radio or TV reception.

ATARI COMPUTER 800XL

DER NEUE LEISTUNGSFÄHIGE PRIVAT-COMPUTER

Der ATARI® 800 XL™ führt Sie in die spannende Welt der Informationsverarbeitung ein. Er ist mit einem leistungsstarken 64K RAM Speicher ausgerüstet, der den Einsatz in einem kleineren Unternehmen, oder die Anwendung von über 2000 Programmen ermöglicht. Durch einfaches Anschließen an Ihr Fernsehgerät können Sie auf dem Bildschirm schreiben und editieren, kreativ zeichnen und entwerfen, und mit ATARI BASIC, einer eingebauten Computer-Sprache, programmieren.

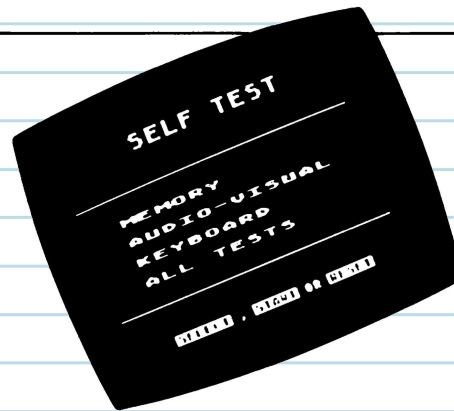
Ihr Computer ermöglicht den Zugang zu einer großen ATARI-Produktfamilie. Mit dem richtigen Zubehör und den richtigen Programmen kann Musik komponiert, Telespiele gespielt und mit andern Besitzern von ATARI Privat-Computern Verbindung aufgenommen, oder ein Budget aufgestellt werden. Ihnen, und den Fähigkeiten Ihres Computers sind sozusagen keine Grenzen gesetzt!

Die Anleitungsbroschüre zeigt Ihnen, wie der ATARI 800 XL an das Fernsehgerät anzuschließen ist.

SYSTEMÜBERPRÜFUNG

Das ATARI 800 XL führt nach dem Einschalten einen automatischen Systemtest durch. Ist etwas nicht in Ordnung, erscheint die Meldung MEMORY TEST am Bildschirm.

Bevor Sie den Computer zum erstenmal benutzen, sollten Sie das System auch mit einer Reihe Sicht- und Tontests prüfen.

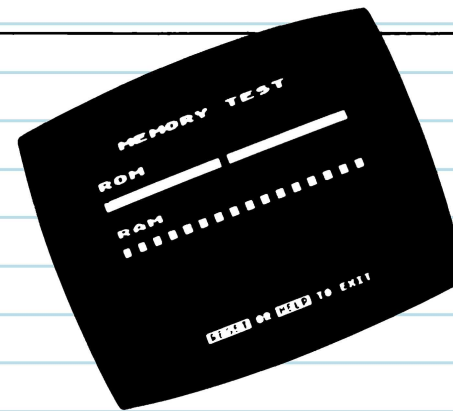
Sie können diese Tests mit Hilfe des SELBSTTESTMENÜS vornehmen.

SELBSTTESTMENÜ

Die Tests werden durchgeführt, indem bei gedrückter **OPTION**-Taste der Computer eingeschaltet oder **B Y E** getippt wird, wenn READY am Bildschirm erscheint.

Das Testmenü (SELF TEST) erscheint.

Wählen Sie mit der **SELECT**-Taste und drücken Sie **START**.

Wenn Sie alle Tests wählen (ALL TESTS), prüft der Computer automatisch den Speicher (MEMORY), Ton und Graphik (AUDIO-VISUAL), und die Tastatur (KEYBOARD).

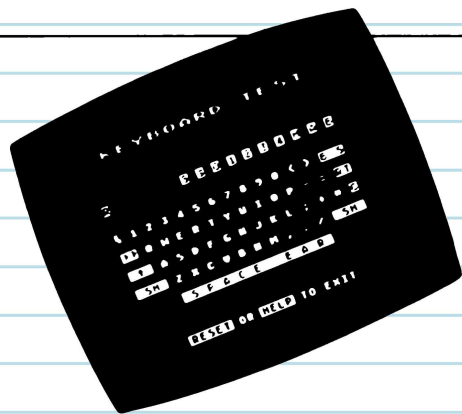
Die **HELP**-Taste stoppt die Tests und bringt Sie zum Menü zurück. Mit der **RESET**-Taste kehrt man zu ATARI BASIC zurück.

SPEICHERTEST (MEMORY-TEST)

Ihr Computer besitzt zwei Arten von Speichern: den Festwertspeicher (ROM) und den Speicher mit wahlfreiem Zugriff (RAM), in dem Programme abgelegt oder selbst geschrieben werden.

Beim ROM-Test erscheinen zwei Farbbalken auf dem Bildschirm, beim RAM-Test sind es 48 Quadrate. Die Balken und Quadrate sollen sich in grün oder blau verändern. Falls sie sich rot oder rosa färben, ist mit dem Gerät etwas nicht in Ordnung. Ihr ATARI Fachhändler hilft Ihnen dann gern weiter.

TON/GRAPHIK-PRÜFUNG (AUDIO-VISUAL TEST)

Ihr ATARI 800 XL hat 4 Tonkanäle und hochauflösende Graphikmöglichkeiten. Eine Notenlinie mit Violinschlüssel erscheint über der Nummer des gerade geprüften Kanals. Für jeden der 4 Kanäle werden 6 Noten dargestellt und gespielt.

Bitte prüfen Sie bei fehlendem Ton die eingestellte Lautstärke Ihres Fernsehgerätes. Die Farben müssen innerhalb eines jeden Tests unverändert bleiben.

TASTATUR-TEST (KEYBOARD-TEST)

Die Schreibtastatur erscheint auf dem Bildschirm. Beim Drücken einer Taste blinkt die korrespondierende Taste am Bildschirm in Negativ-Darstellung (blau auf weiß) auf. Blinkt sie nicht, liegt ein Defekt vor.

Die Tasten **SHIFT** und **CONTROL** blinken nur, wenn gleichzeitig eine andere Taste gedrückt wird.

SOFTWARE

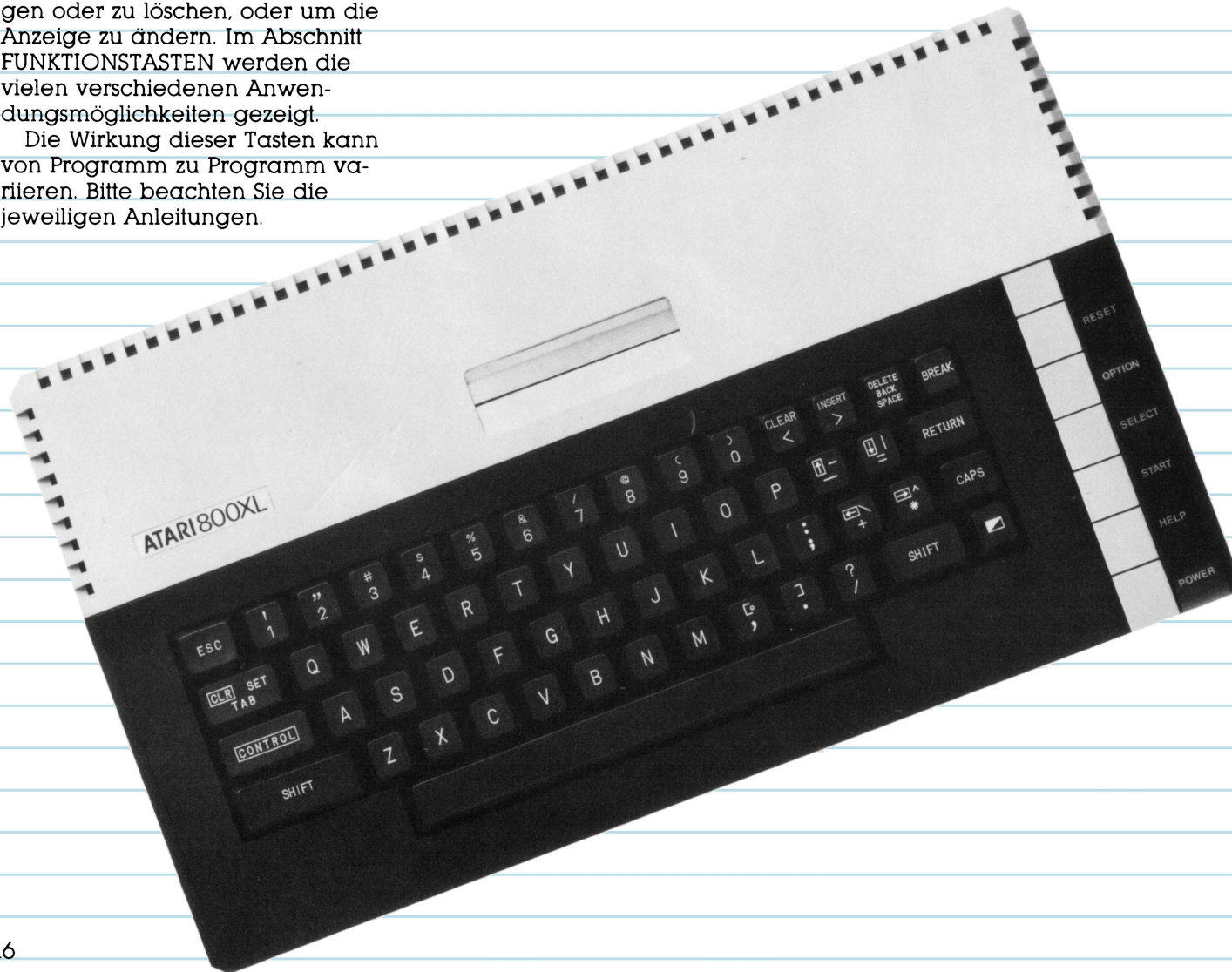
Für den Betrieb des Computers ist Software (Programm) erforderlich. Fertige ATARI Software ist für die verschiedensten Anwendungsgebiete erhältlich.

Eine Vielzahl fertiger Produkte sind als ROM-Modul lieferbar. Es ist mit dem Etikett nach vorne in den Schacht auf der Konsole einzusetzen.

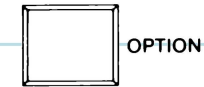
Wurde zuvor ein anderes Programm benützt, anschließend bitte den Computer 5 Sekunden ausschalten, dann das neue Programm durchführen.

TASTATUR

Die Tastatur entspricht im wesentlichen der einer Schreibmaschine. Andere Tasten werden für spezielle Funktionen verwendet, wie beispielsweise um das "Cursor" genannte kleine, weiße Quadrat, das die Position in einem Programm oder Text anzeigt, auf dem Bildschirm zu bewegen, Text einzufügen oder zu löschen, oder um die Anzeige zu ändern. Im Abschnitt FUNKTIONSTASTEN werden die vielen verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten gezeigt.

Die Wirkung dieser Tasten kann von Programm zu Programm variieren. Bitte beachten Sie die jeweiligen Anleitungen.

FUNKTIONSTASTEN

RESET

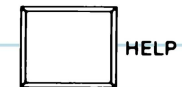
RESET Unterbricht den Programm-Ablauf und führt zum Anfang zurück. (In verschiedenen Programmen wird dafür BREAK verwendet.)

OPTION

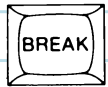
OPTION Wählt Variationen innerhalb eines Programms.

START

Mit START wird ein Spiel oder ein Programmteil begonnen.

SELECT

SELECT dient zur Auswahl der Anwendungen innerhalb eines Programmes.

HELP

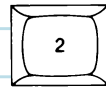
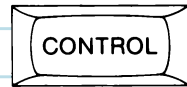
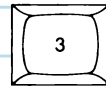
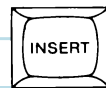
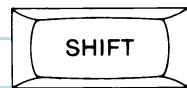
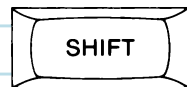
HELP gibt in einigen Programmen kurze Bedienungshinweise.

BREAK dient zum Abbruch selbstgeschriebener Programme.

ESC (ESCAPE) ist in der Funktion vom jeweiligen Programm abhängig.

Mit CONTROL INSERT können Leerzeichen bzw. Zwischenräume eingefügt werden.

DELETE BACK SPACE bewegt den Cursor nach links und löscht vorhandene Zeichen.

CONTROL mit DELETE BACK SPACE löscht das Zeichen unter dem Cursor. Die Zeichen rechts rücken nach.

CONTROL mit 1 unterbricht die Ausgabe auf den Bildschirm. Ein nochmaliges Drücken setzt die Ausgabe fort.

CONTROL mit 2 läßt einen Summer ertönen.

CONTROL mit 3 markiert das Datenende (EOF) nach Eingabe.

SHIFT mit INSERT fügt eine Leerzeile oberhalb des Cursors ein.

SHIFT mit DELETE BACK SPACE löscht die Zeile, in der sich der Cursor befindet.

SHIFT führt zur zweiten Belegung der Tasten wie z.B. Großbuchstaben und Sonderzeichen.

CAPS dient zum Umschalten zwischen Groß- und Kleinschreibung. Gibt den CONTROL LOCK-Modus frei.

CONTROL mit CAPS bewirkt den CONTROL LOCK-Modus, so daß **CONTROL** "verriegelt" ist.

SHIFT mit CAPS verriegelt den Computer im Großbuchstaben-Modus. Für die Sonderzeichen der numerischen Tasten muß weiterhin **SHIFT** gedrückt werden.

CONTROL mit Pfeiltaste bewegt den Cursor, ohne das Programm oder die Anzeige zu ändern.

RETURN bewegt den Cursor an den linken Rand. Informiert den Computer über das Ende eines Schreibvorganges oder Editieren einer Programmzeile.

INVERSE VIDEO schaltet die Negativ-Darstellung ein und aus. In manchen Programmen ist diese Taste (⅄) ATARI-Taste benannt.

AUTO REPEAT bewirkt durch längeres Festhalten einer Taste die Wiederholung des entsprechenden Zeichens.

GRAPHIK

Auf der Tastatur sind 29 Tasten zusätzlich mit graphischen Symbolen belegt. Mit diesen Zeichen können graphische Darstellungen, Tabellen, und Zeichnungen erstellt werden.

Durch gleichzeitiges Drücken der **CONTROL**-Taste und der gewünschten Taste (auf der untenstehenden Tastatur zur Darstellung eines Zeichens abgebildet) erhält man die Zeichen.

ATARI BASIC

Nun sind Sie soweit, die eingebaute ATARI-BASIC anzuwenden.

Mit ATARI-BASIC können Sie Ihre eigenen Programme erstellen.

Tippen Sie folgende Programme ein, und lassen Sie sich überraschen, was Ihr Computer alles kann.

Programm Eins demonstriert die Graphikfähigkeiten. Programm Zwei zeigt die Tonmöglichkeiten, und Programm Drei ist ein Computerspiel.

Vor jedem neuen Programm tippen Sie **N E W** ein, und drücken die **RETURN**-Taste, um den Speicher zu löschen.

INTERNATIONALER ZEICHENSATZ

In die Tastatur ist ein internationaler Zeichensatz eingebaut. Der Zugriff auf diese Tasten in BASIC erfolgt durch folgenden Befehl:
P O K E 756,204 (und **RETURN** drücken).

Zur Anzeige internationaler Zeichen daraufhin gleichzeitig die **CONTROL**-Taste und eine der rechts dargestellten Tasten drücken.

Um zum graphischen Symbolsatz zurückzukehren, den Befehl **P O K E** 756,224 eintippen.

Falls Sie sich vertippt haben, kann mit der Taste **DELETE BACK SPACE** oder **CONTROL** mit den "Pfeil-Tasten" der Fehler korrigiert werden.

Jede Zeileneingabe (einschließlich der korrigierten) ist mit **RETURN** abzuschließen. Mit der **RETURN**-Taste wird die Information in den Speicher "eingegeben". Eventuell übersehene Zeileneingabefehler werden durch Eintippen von **R U N** unter Angabe der Zeilennummer angezeigt.

Durch Eintippen von **L I S T** oder **L I S T** und der Zeilennummer (z.B. LIST 10) kann das ganze Programm oder die Programmzeile zur Fehlerkorrektur auf den Bildschirm gebracht werden.

Tippen Sie die folgenden BASIC-Programme genau nach Vorlage ab. Ist eine Programmzeile zu lang, geht der Computer automatisch eine Reihe tiefer. **RETURN** nur nach dem Schreiben der ganzen Programmzeile drücken.

Mit der **BREAK**-Taste kann das laufende Programm gestoppt werden.

PROGRAMM EINS

[Tippen Sie folgendes, und drücken Sie nach jeder Zeile die **RETURN**-Taste]

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL = 191
 30 RL = 79
 40 FOR ZEBRA = 0 TO 48
 50 REM GTIA AUTOBAHN
      * SCHNELLE SPUR *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL, LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL = RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

R U N tippen, **RETURN** drücken und das Programm läuft.

PROGRAMM ZWEI:

```
 10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR 4,
      0, 0: SETCOLOR 1, 0, 4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO 30,34:
      DRAWTO 78,40:
      DRAWTO100,57: DRAWTO 110,
      50: DRAWTO 140, 76
 40 FOR LIGSOU = 1 TO 255
 50 SOUND 0, LIGSOU, 8, 10
 60 IF LIGSOU = 8 THEN SETCOLOR
      1, 0, 14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1, 0, 0
 90 FOR DE = 1 TO 200: NEXT DE
100 GOTO 10
```

R U N tippen und **RETURN** drücken

PROGRAMM DREI:

Den Pfeil ↖ in diesem Programm erhalten Sie durch Drücken der **ESC**-Taste, dann **CONTROL** gedrückt halten und gleichzeitig die **CLEAR**-Taste drücken.

```
 10 PRINT " ↖ ":DIM NAME$ (20):
      POSITION 2, 7
 20 PRINT "TIPPEN SIE IHREN
      NAMEN UND DRÜCKEN SIE
      RETURN"
 30 POSITION 4,12: PRINT "NAME";
      INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2 + 16
 50 POSITION (19-LEN
      (NAME$) )/2,4:REM CENTERS
      THE NAME
 60 PRINT #6; NAME$
 70 POSITION 1,7: PRINT #6; "IST
      EIN FREMDER VOGEL":
 80 FOR FLIP = 0 TO 20
 90 FOR FLASH = 0 TO 14
100 SETCOLOR 0, 0, FLASH: SOUND
      0:, FLASH, 10, 10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY = 1 TO 20: NEXT
      DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0, 0, 14; SOUND 0, 0,
      0, 0
150 FOR DELAY = 1 TO 1000: NEXT
      DELAY
160 SETCOLOR 0, 0, 0: SETCOLOR 2,
      0, 0
170 FOR DELAY = 1 TO 800: NEXT
      DELAY
180 RUN
190 END
```

R U N tippen und **RETURN** drücken.

Programme aus dem Buch "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach," von William Carris.

SYSTEMAUSBAU

Je nach Anwendungsbereich sollte das System ausgebaut werden. Für Video-Spiele kann ein Steuerknüppel sinnvoll sein, zur Textverarbeitung ist zum Beispiel ein Drucker notwendig.

CASSETTEN UND DISKETTEN

Wollen Sie Daten zwischenspeichern oder fertige Software von Cassetten oder Disketten einsetzen, benötigen Sie einen Programm-Recorder bzw. eine Diskettenstation. Ohne Zwischenspeicherung sind die Daten, bzw. Programme nach Abschalten des Computers gelöscht.

Der Programm-Recorder ATARI 1010™ ist eine preiswerte Speichermöglichkeit. Die Daten werden auf einer normalen Tonbandcassette gespeichert. Ein sehr schneller Datenzugriff ist mit der Diskettenstation ATARI 1050™ möglich.

DRUCKER

Der Drucker ATARI 1027™ ist ein preiswerter Typenraddrucker mit einem Schriftbild wie bei einer elektrischen Schreibmaschine.

Graphische Darstellungen, Tabellen, und Diagramme werden am besten durch den ATARI 1020™ Farbdrucker dargestellt. Sie können leuchtende Farbgraphiken mit den vier Farbstiften des ATARI 1020™ Druckers zeichnen oder anlegen, oder Text in verschiedenen Formaten drucken.

LITERATUR

Die folgenden Bücher und Zeitschriften stellen nur einige der vielen Informationsquellen dar, aus denen Sie für die Anwendung eines Privat-Computers Hinweise entnehmen können.

BÜCHER

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; und Brown, Jerald R. ATARI® BASIC. New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL, Atari, Inc. 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983

Willis, Jerry, and Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE. Beaverton, Oregon. Dilithium Press, 1982

Poole, Lon; McNiff, Martin; and Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER. Berkeley, CA.: Osborne/ McGraw Hill, 1982

Carris, William. INSIDE ATARI BASIC. Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

ZEITSCHRIFTEN

ANTIC — The Atari Resource. 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners, P.O.Box 23 Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

FEHLERSUCHE

FRAGE: Nach dem Einschalten des Computers passiert nichts, obwohl ich das Gerät nach Anweisung angeschlossen habe. Was soll ich machen?

ANTWORT: Wenn nach dem Einschalten nicht READY auf dem Bildschirm erscheint, sind die einzelnen Anweisungsschritte zu wiederholen. Achten Sie bitte auf sichere und feste Anschlüsse. Die rote Kontrollampe (Ein/Aus) muß leuchten. Prüfen Sie ferner die Kanal-Feineinstellung am Fernsehgerät. Haben Sie immer noch keinen Erfolg, bzw. erscheint MEMORY TEST am Bildschirm, muß der Computer vom ATARI Fachhändler überprüft werden.

FRAGE: Wenn ich **HELP** drükke, passiert nichts. Warum?

ANTWORT: Die HELP-Taste ist nur zur Hilfestellung für spezielle Programme ausgelegt. Reagiert der Computer nicht, so ist das Programm, das Sie verwenden, wahrscheinlich nicht für die Anwendung mit der HELP-Taste entworfen.

FRAGE: Ich habe mit dem eingebauten ATARI BASIC ein Programm selbst geschrieben. Warum läuft es nicht?

ANTWORT: Der Computer verarbeitet die Information nur, wenn nach jeder Programmzeile **RETURN** gedrückt worden ist.

Verwechseln Sie ferner bitte nicht den Großbuchstaben "O" mit dem Wert 0 (Null). Sie sehen beide sehr ähnlich aus, doch der Computer unterscheidet zwischen beiden.

Für weitere Erläuterungen verweisen wir auf die in diesem Heft angegebenen Literaturhinweise.

FRAGE: Was ist zu machen, wenn die Betriebslampe an ist, das Fernsehbild jedoch verzerrt?

ANTWORT: Fernsehgerät und Computer müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein. Schieben Sie eine andere Cassette in den Cassettenschacht, um festzustellen, ob die Software einwandfrei ist. Bitte achten Sie auf festen Sitz im Schacht.

WARTUNGSTIPS

Der Computer sollte gelegentlich mit einem feuchten, fusselfreien Tuch abgewischt werden.

Haushaltsübliche Reinigungsmittel sind zu vermeiden.

Flüssigkeiten fernhalten.

Den transparenten Plastikstreifen neben der Funktionstasten-Reihe nicht verkratzen.

Bei unsachgemäßem Anschluß in Verbindung mit unzulässigen Fremdgeräten können Störungen beim Radio- oder Fernsehempfang auftreten.

Treten die Störungen nur beim Betrieb Ihres Computers auf, sollten die folgenden Schritte Abhilfe schaffen:

Antenne vom Radio oder Fernsehgerät anders ausrichten.

Computer etwas entfernt aufstellen.

Verbindungskabel zum Fernsehgerät anders verlegen.

Durch Bewegung des Kabels kann ein verzerrtes Fernsehbild korrigiert werden.

ATARI COMPUTER 800XL

UNA NUEVA COMPUTADORA DE GRAN POTENCIA

La computadora ATARI® 800XL™ abre las puertas del apasionante mundo de la revolución informática. Tiene una potente memoria RAM de 64K que le permitirá a usted controlar un pequeño negocio o utilizar más de 2000 programas disponibles. Con sólo conectar la 800XL a su televisor, usted podrá escribir y editar en la pantalla, crear originales dibujos gráficos y progamar en ATARI BASIC — el lenguaje integrado de la computadora.

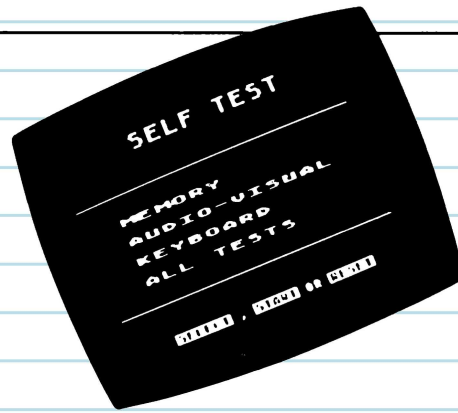
Esta computadora le facilitará el acceso a toda la gran familia de productos ATARI. Mediante los accesorios y programas apropiados, podrá usted componer música, divertirse con juegos, comunicarse con otros propietarios de computadoras ATARI, o bien hacer el balance de su presupuesto. En realidad, no hay límites a lo que usted y su computadora pueden hacer.

El folleto de instrucciones le indicará cómo conectar su ATARI 800 XL a su televisor y cómo hacerla funcionar.

COMPROBACION DEL SISTEMA

La computadora ATARI 800 XL lleva a cabo automáticamente su propia comprobación al ponerla en marcha. En caso de haber algún problema, aparecerá el mensaje MEMORY TEST (PRUEBA DE LA MEMORIA).

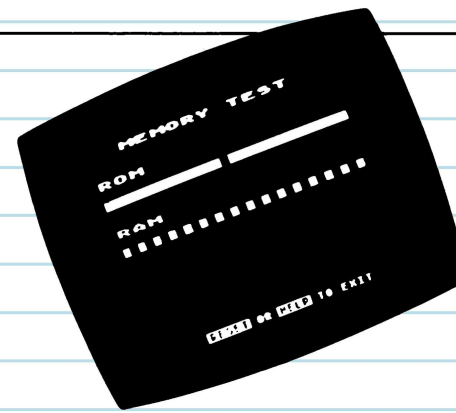
Antes de utilizar la computadora por primera vez, deberá comprobar asimismo el sistema mediante una serie de pruebas visuales y auditivas.

Podrá realizar estas pruebas con ayuda del menú SELF TEST (AUTOCOMPROBACION).

AUTOCOMPROBACION

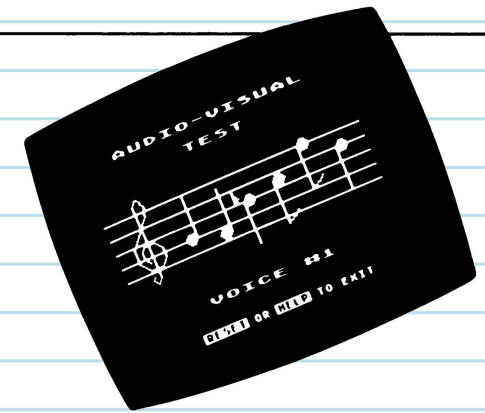
Para comenzar las pruebas, mantenga oprimida la tecla **OPTION** mientras pone en marcha la computadora, o bien mecanografíe **BYE** cuando aparezca en la pantalla la palabra READY.

La pantalla presentará entonces el menú SELF TEST (AUTOCOMPROBACION). Oprima la tecla **SELECT** para efectuar su selección y oprima seguidamente la tecla **START** para comenzar la prueba.

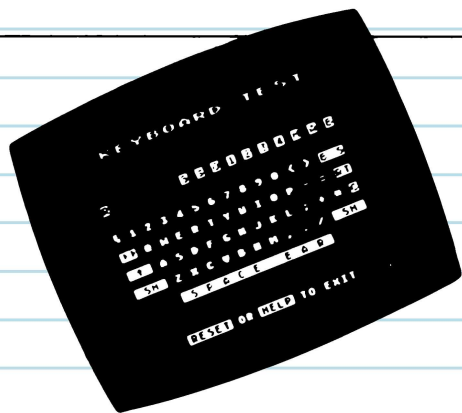
En caso de seleccionar ALL TESTS (TODOS LAS PRUEBAS), la computadora ejecutará automáticamente las pruebas de MEMORIA, AUDIOVISUAL y del TECLADO.

Oprima la tecla **HELP** (AYUDA) para interrumpir las pruebas y volver al menú, y oprima la tecla **RESET** (PUESTA A CERO) para volver al ATARI BASIC.

PRUEBA DE LA MEMORIA

Su computadora tiene dos clases de memoria: la denominada "ROM" es una memoria permanente, mientras que la memoria "RAM" está disponible para programas que usted carga o escribe en la computadora.

Al comprobar la memoria ROM, aparecerán en la pantalla dos barras de color. Durante la comprobación de la memoria RAM, aparecerán 48 cuadrados. Estas barras o cuadrados deberán ser azules o verdes. En caso de ser rojos o morados, póngase en contacto con su distribuidor de ATARI.

PRUEBA AUDIOVISUAL

Su ATARI 800 XL posee una capacidad de cuatro voces sonoras programables, así como colores y gráficas. En la pantalla aparecerá un pentagrama en clave de Sol encima del número de la voz que está siendo comprobada. Para cada una de las cuatro voces sonoras se interpretan y presentan seis notas.

Si aparece el número de una voz sin sonido, esto significa que esta voz no funciona. Los colores presentados deben ser consistentes en cada una de las pruebas.

PRUEBA DEL TECLADO

Durante esta prueba, el teclado aparecerá en la pantalla. Cuando usted oprime una tecla, la tecla correspondiente en la pantalla destellará en video inverso (azul sobre blanco). Si una tecla no destella, esto significa que no funciona.

Las teclas **SHIFT** (MAYUSCULAS) y **CONTROL** sólo destellan cuando son oprimidas simultáneamente con otra tecla.

CONJUNTO DE PROGRAMAS

El conjunto de programas sirve para adaptar la computadora a tareas específicas. Hay disponible un gran número de programas ATARI para una gran variedad de aplicaciones.

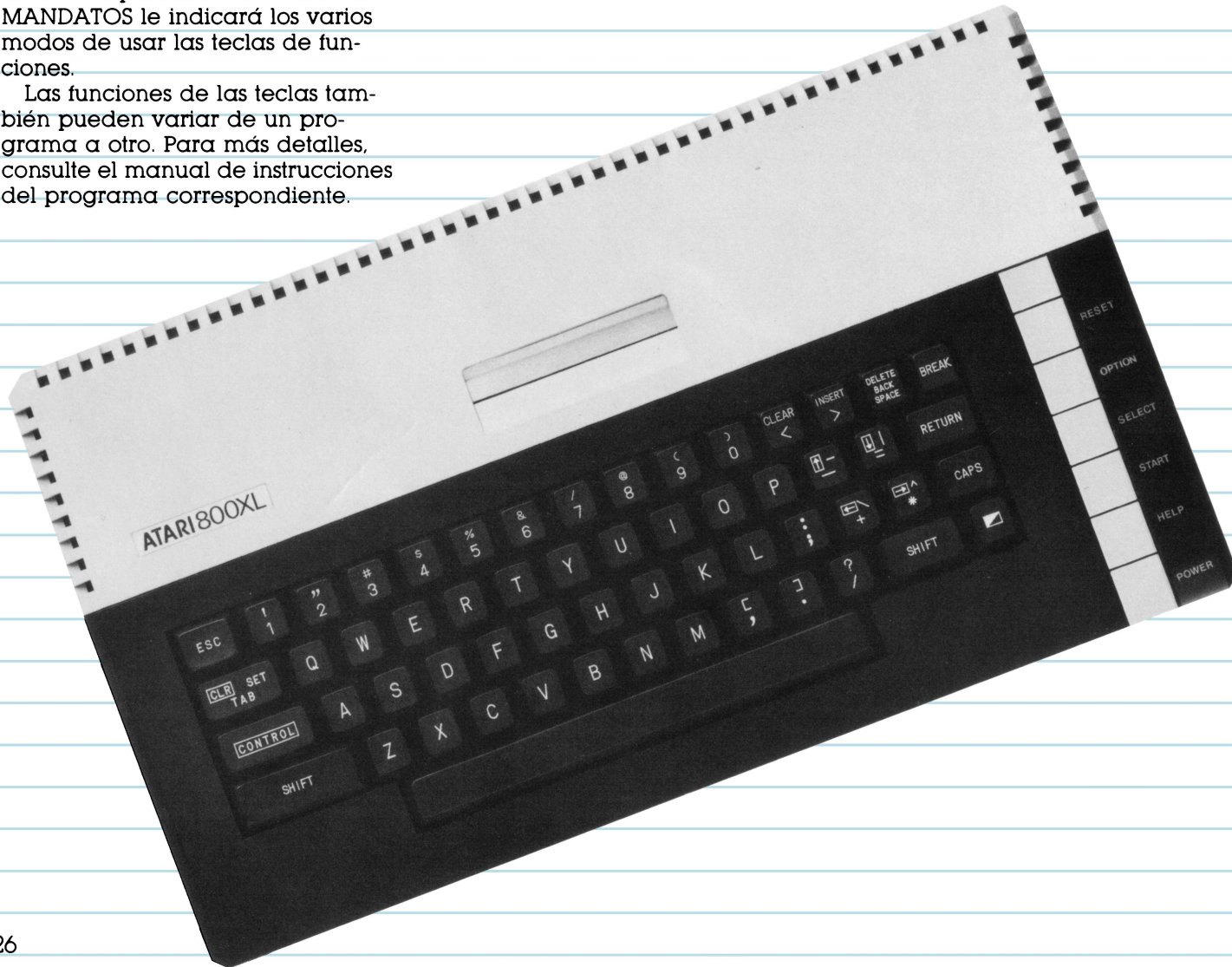
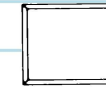
Muchos tipos de software vienen en cartuchos. Introduzca firmemente el cartucho con la etiqueta mirando hacia usted en la ranura apropiada.

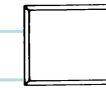
Si usted ha estado utilizando otro programa, apague la computadora por aproximadamente 5 segundos antes de ejecutar el nuevo programa.

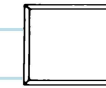
EL TECLADO

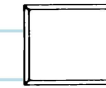
Muchas de las teclas en el teclado de la computadora funcionan como las de una máquina de escribir. Otras teclas tienen funciones especiales y pueden usarse para desplazar el cursor en la pantalla, para añadir y borrar porciones de texto, y para modificar la presentación en la pantalla. La sección de MANDATOS le indicará los varios modos de usar las teclas de funciones.

Las funciones de las teclas también pueden variar de un programa a otro. Para más detalles, consulte el manual de instrucciones del programa correspondiente.

Nota: El cursor es el pequeño cuadrado blanco que aparece en la pantalla. Sirve para indicarle su posición en un programa o texto.

MANDATOS

RESET

La tecla RESET (PUESTA A CERO) detiene la computadora en el lugar exacto en que está y devuelve el programa a su punto de partida. (Se recomienda a menudo el uso de la tecla BREAK para detener un programa).

OPTION

La tecla OPTION (OPCION) elige entre las distintas variaciones dentro de un programa.

START

La tecla START (COMIENZO) sirve por lo general para comenzar un programa o un juego.

SELECT

La tecla SELECT (SELECCION) se utiliza a menudo para elegir una de varias aplicaciones en un programa.

HELP

La tecla HELP (AYUDA) sirve para obtener asistencia en algunos programas.

La tecla BREAK (INTERRUPCION) sirve generalmente para interrumpir cualquier función que esté siendo ejecutada por la computadora.

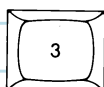
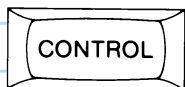
El uso de la tecla ESC (ESCAPE = SALIDA) depende del programa. En ciertos programas sirve para pasar de un menú a otro.

CONTROL INSERT inserta un espacio en ciertos programas. Pueden insertarse caracteres en este espacio.

DELETE BACK SPACE hace retroceder el cursor un espacio y borra lo que había sido escrito. El borrado de caracteres continúa en tanto se siga oprimiendo esta tecla.

CONTROL DELETE BACK SPACE permite borrar lo que está escrito en la posición del cursor y desplaza los caracteres restantes para rellenar la línea.

CONTROL 1 detiene la presentación que aparece en la pantalla del televisor. Oprima nuevamente estas teclas para continuar.

CONTROL 2 produce un zumbido.

CONTROL 3 marca el final del archivo (EOF) para la entrada a través del teclado.

SHIFT INSERT hace sitio para insertar un programa o una línea de texto.

SHIFT DELETE BACK SPACE borra el programa o línea de texto.

SHIFT permite imprimir las mayúsculas o los caracteres superiores grabados en las teclas sin salir del modo de minúscula.

CAPS hace pasar la computadora de minúsculas a mayúsculas y viceversa. Sirve también para sacar la computadora del modo CONTROL CAPS.

CONTROL CAPS hace que la computadora oprima la tecla CONTROL.

SHIFT CAPS hace que la computadora imprima los caracteres alfabéticos en mayúscula. Para obtener los caracteres especiales de las teclas numéricas tendrá que oprimir la tecla **SHIFT**.

CONTROL TECLA DE FLECHA mueve el cursor en el sentido de la flecha sin cambiar el programa o presentación.

RETURN mueve el cursor hacia el margen izquierdo. Sirve para indicar a la computadora que usted ha terminado de mecanografiar o editar una línea del programa.

REVERSE VIDEO sirve para pasar de la presentación normal al video inverso y viceversa. En algunos programas, esta tecla se denomina tecla ATARI (⩚).

AUTO REPEAT: Cuando usted mantiene oprimida una tecla, el carácter correspondiente se repite hasta que usted suelta la tecla.

GRAFICOS

Hay 29 caracteres gráficos integrados en el teclado de la computadora. Estos caracteres le permiten construir gráficas, elaborar tablas y hacer dibujos.

La siguiente tabla muestra las teclas que han de oprimirse al mismo tiempo que la tecla **CONTROL** para que aparezcan en la pantalla los caracteres correspondientes.

ATARI BASIC

Ahora está usted listo para probar el ATARI BASIC incorporado en la computadora. Puede utilizar el ATARI BASIC para escribir sus propios programas.

Copie los siguientes programas; quedará sorprendido al comprobar lo que puede hacer su computadora.

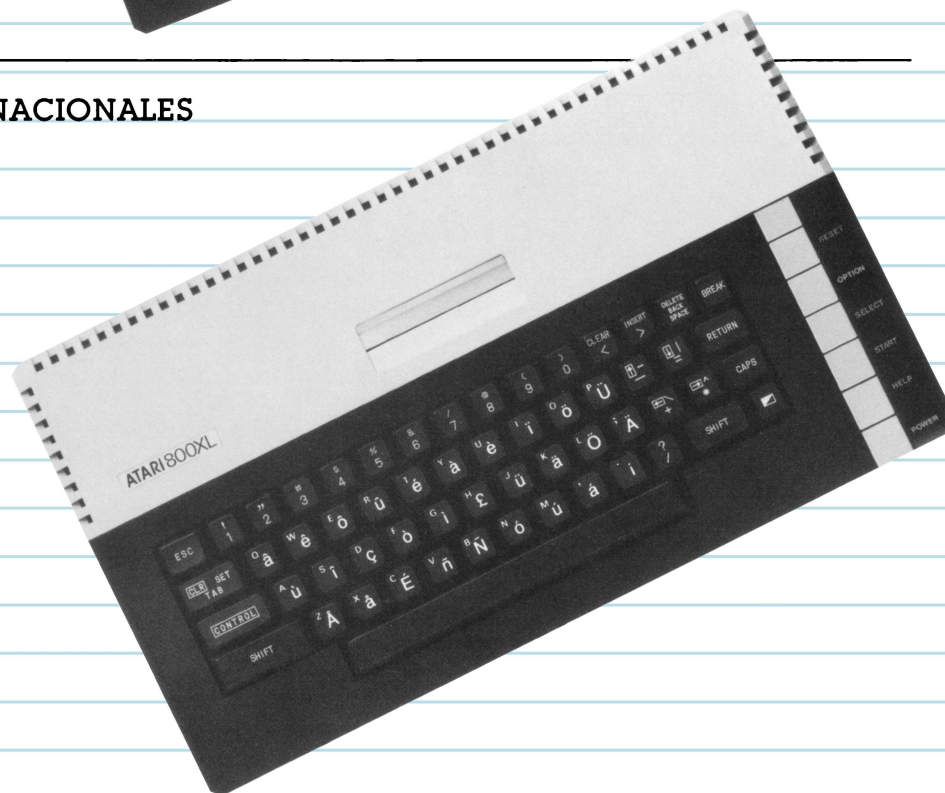
El Programa Uno demuestra las posibilidades gráficas de la computadora. El Programa Dos muestra cómo puede usted utilizar el sonido. El Programa Tres es para que usted se divierta.

Mecanografíe **N E W** y oprima la tecla **RETURN** para limpiar la memoria antes de escribir cada nuevo programa.

JUEGO DE CARACTERES INTERNACIONALES

Un juego de caracteres internacionales está integrado en el teclado. Para obtener acceso a estas teclas en BASIC, utilice el siguiente mandato: **P O K E** 756, 204 [Oprima **RETURN**].

Oprima **CONTROL** junto con las teclas que aparecen a la derecha con el fin de presentar los caracteres internacionales.

Para volver al juego decaracteres gráficos, mecanografíe **P O K E** 756,224.

¿Cometió un error? Oprima la tecla **DELETE BACK SPACE** hasta que haya borrado el error, luego escriba la corrección y continúe. También puede retroceder hasta llegar a un error manteniendo oprimida la tecla **CONTROL** al mismo tiempo que oprime una de las teclas de flecha.

Oprima la tecla **RETURN** después de mecanografiar cada línea (incluyendo las líneas que usted ha corregido). Al oprimir la tecla **RETURN** se introduce la información en la memoria.

Si una línea del programa contiene algún error, aparecerá en la pantalla un Mensaje de Error indicando el número de la línea, después de que usted haya mecanografiado **R U N**.

Para presentar el programa o la línea del programa y corregir el error, mecanografíe **L I S T** o **L I S T** y el número de la línea (por ejemplo, LIST 10).

Mecanografíe estos programas BASIC exactamente como aparecen aquí. Si una línea del programa es demasiado larga para la pantalla de su televisor, la computadora pasará automáticamente a la línea siguiente. No oprima la tecla **RETURN** hasta que no haya escrito la línea completa del programa.

Oprima la tecla **BREAK** para interrumpir el programa.

PROGRAMA UNO:

[Mecanografíe lo siguiente tal como aparece aquí, sin olvidarse de oprimir la tecla **RETURN** al final de cada línea]

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL=191
 30 RL=79
 40 FOR ZEBRA=0 TO 48
 50 REM GTIA HIWAY * FAST LANE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL,LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Mecanografíe **R U N**, oprima **RETURN** y observe cómo se desarrolla.

PROGRAMA DOS:

```
 10 GRAPHICS 7+16:SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO
    30,34:DRAWTO 78,40: DRAWTO
    100,57:DRAWTO
    110,50:DRAWTO 140,76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0,LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 200:NEXT DE
100 GOTO 10
```

Mecanografíe **R U N** y oprima la tecla **RETURN**.

PROGRAMA TRES:

Para obtener la flecha ↰ en este programa, oprima la tecla **ESC** una vez y seguidamente mantenga oprimida la tecla **CONTROL** mientras oprime la tecla **CLEAR**. Cierre a continuación las comillas.

```
 10 PRINT" ↰ ":DIM
    NAME$(20):POSITION 2,7
 20 PRINT "ESCRIBA SU NOMBRE Y
    OPRIMA LA TECLA RETURN."
 30 POSITION 4,12: PRINT
    "NOMBRE";:INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION (19-LEN
    (NAME$))/2,4:REM CENTRA EL
    NOMBRE
 60 PRINT#6;NAME$
 70 POSITION 1,7:PRINT#6;"ES UNA
    PERSONA MUY CHULA":
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 TO 14
100 SETCOLOR 0,0,FLASH:SOUND
    0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT
    DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14:SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000:NEXT
    DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
    2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800:NEXT
    DELAY
180 RUN
190 END
```

Mecanografíe **R U N** y oprima la tecla **RETURN**.

Estos programas son extractos de "Inside ATARI BASIC, a Fast, Fun and Friendly Approach," por William Carris.

CONSTITUCION DE UN SISTEMA

El tipo de software que utilice y los usos a los que lo destine determinan el equipo adicional que necesitará.

Tal vez necesite una palanca de mando para los juegos o una impresora para imprimir textos.

CASSETTES Y DISCOS

Si desea conservar datos o utilizar software en cassettes o discos, deberá adquirir una grabadora de programas o una unidad de discos. Sin una grabadora o unidad de discos, perderá automáticamente todo lo que haya escrito tan pronto como desconecte la computadora.

La grabadora de programas ATARI 1010™ le ofrece un medio económico de almacenar información. Los datos son grabados en una cinta normal de cassette. Para mayor rapidez y eficacia, tal vez decida adquirir la Unidad de Discos ATARI 1050™.

IMPRESORAS

La impresora ATARI 1027™ es económica y de fácil manejo. Imprime con caracteres de alta calidad en papel normal de cartas. Los caracteres están completamente formados, como los que se obtienen con una máquina de escribir eléctrica.

Los dibujos artísticos, cuadros y gráficas reciben la mejor presentación mediante la impresora a colores ATARI 1020™. Con los cuatro colores de la impresora ATARI 1020™, usted podrá dibujar o trazar impresionantes gráficas a colores, o imprimir textos en diversos tamaños.

LIBROS Y REVISTAS

Las fuentes de referencia que se indican a continuación son algunos de los numerosos medios auxiliares que podrán ayudarle o guiarle en el uso de su computadora.

LIBROS

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; & Brown, Jerald R. ATARI® BASIC, Nueva York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL, Atari, Inc. 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES, Atari Home Computer System, Atari, Inc. 1983.

Willis, Jery, & Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE, Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; & Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER, Berkeley, Calif.: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. INSIDE ATARI BASIC, Reston, VA: Reston Publishing, 1983.

REVISTAS

ANTIC — The Atari Resource, 600 18th St., San Francisco, CA 94107.

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners, P.O. Box 23, Worchester, MA 01603.

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750.

LOCALIZACION DE AVERIAS

PREGUNTA: He instalado mi computadora siguiendo las instrucciones de conexión, pero cuando la pongo en marcha no sucede nada. ¿Qué hago ahora?

RESPUESTA: Si no aparece en la pantalla la palabra READY cuando pone en marcha la computadora, realice de nuevo todos los pasos previos. Cerciórese de que todos los cordones y cables están enchufados de manera segura y que la corriente llega al sistema. La luz roja POWER ON/OFF situada en la parte inferior derecha del teclado deberá estar encendida. Trate de ajustar el botón de sintonía fina de su televisor. Sí todavía no obtiene la presentación adecuada, o si las palabras MEMORY TEST aparecen en la pantalla, es probable que la computadora necesite una inspección de mantenimiento. Póngase en contacto con el distribuidor de ATARI.

PREGUNTA: Cuando oprimo la tecla **HELP** no sucede nada. ¿Por qué?

RESPUESTA: La tecla HELP ha sido diseñada para operar con programas específicos para prestarle asistencia. Si la computadora no responde, es probable que el programa que está utilizando no es el indicado para usarse con la tecla HELP.

PREGUNTA: Acabo de utilizar el ATARI BASIC incorporado en la computadora. He escrito un programa pero sin conseguir ponerlo en marcha. ¿Por qué?

RESPUESTA: Cerciórese de oprimir la tecla **RETURN** al final de cada línea de mandato para el programa antes de mecanografiar la palabra **R U N**. Cuando oprime **RETURN**, está diciéndole a la computadora que usted acaba de introducir información.

Otro error común consiste en confundir los ceros con las letras mayúsculas O. Aunque su aspecto es muy parecido, la computadora los trata como dos caracteres diferentes.

Si se encuentra con otros problemas en lo que respecta al lenguaje BASIC, consulte el ATARI BASIC o la sección "LIBROS Y REVISTAS."

PREGUNTA: ¿Qué debo hacer si la luz roja POWER ON/OFF se enciende pero está deformada la imagen del televisor?

RESPUESTA: Cerciórese de que el conmutador de canales en la computadora y el selector de canales de su televisor se hallan en la posición correcta.

Coloque un cartucho diferente en la ranura apropiada para determinar si el software funciona. Asegúrese de que el cartucho esté introducido a fondo en la ranura.

MANTENIMIENTO

Mantenga su computadora limpia, repasándola de vez en cuando con un paño húmedo y libre de pelusa.

Nunca utilice solventes o productos de limpieza domésticos en la computadora.

Evite rasguñar la tira de plástico transparente al lado de la columna de las teclas de función.

Como cualquier aparato eléctrico, esta computadora personal ATARI utiliza y produce energía de radiofrecuencia. Si no se han seguido perfectamente las instrucciones en cuanto a su instalación y uso, el equipo puede producir interferencia con la recepción de los programas de radio o televisión.

Si los problemas de interferencia cesan cuando el equipo está apagado, probablemente sea dicho equipo la causa de la interferencia. Con el equipo en marcha, es probable que usted pueda resolver el problema probando una o más de las medidas siguentes:

Cambie la orientación de la antena del aparato de radio o televisor.

Modifique la posición del equipo con respecto al aparato de radio o televisor.

Desplace el equipo para alejarlo del aparato de radio o televisor.

Moviendo el cable de RF puede corregir una imagen deformada de televisión.

El acoplamiento de equipos periféricos no autorizados a esta computadora puede resultar en la interferencia con la recepción de radio o televisión.

Se ha hecho todo lo posible para asegurar la exactitud de la documentación del producto en el manual. No obstante, debido a que continuamente estamos mejorando y actualizando nuestros programas y equipos físicos de computación, ATARI, Inc. no puede garantizar la exactitud del material impreso después de la fecha de su publicación, por lo que no se hace responsable por cambios, errores u omisiones.

ATARI COMPUTER 800XL

UN NUOVO POTENTE "HOME COMPUTER"

L'ATARI® 800XL™ vi schiude gli orizzonti sull'affascinante rivoluzione dell'informatica. Possiede una potente memoria RAM da 64K, che vi permette di gestire una piccola azienda o di usare i 2000 e più programmi disponibili. Basta collegarlo al televisore per essere subito in grado di scrivere e fare correzioni sullo schermo, creare composizioni grafiche e programmare con il BASIC ATARI, un linguaggio incorporato nel computer.

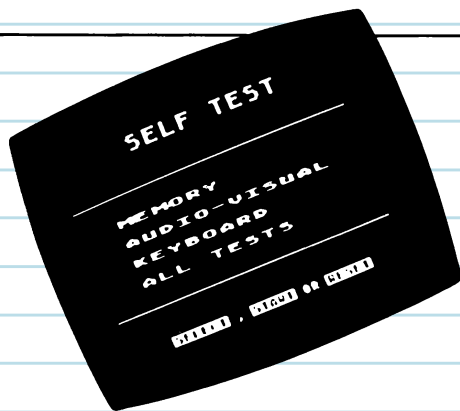
Il vostro "home computer" vi dà accesso ad una vasta famiglia di prodotti ATARI. Con gli accessori ed i programmi adatti, potete comporre musica, divertirvi coi videogiochi e comunicare con altri utenti di "home computer" ATARI o preparare e controllare il vostro bilancio. Non ci sono praticamente limiti a quello che voi ed il vostro computer potete fare insieme.

Il libretto d'istruzioni apposito spiega come collegare l'ATARI 800XL al televisore di casa.

COLLAUDO DEL SISTEMA

L'ATARI 800XL si collauda da sè automaticamente non appena viene acceso. Se sorge un problema, il messaggio MEMORY TEST appare sullo schermo.

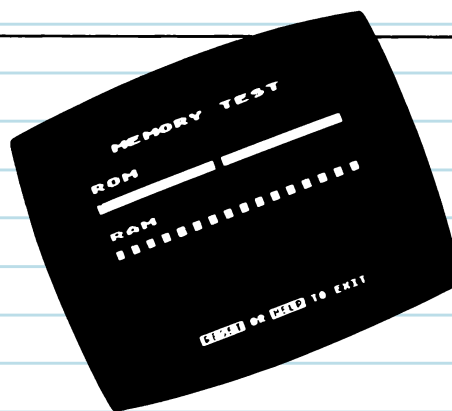
Prima di usare il computer per la prima volta, bisogna collaudare il sistema con una serie di test visivi e sonori.

Per l'esecuzione di tali test potranno esservi utili le istruzioni del menù SELF TEST.

SELF TEST

Per iniziare i test, tenete premuto il tasto **OPTION** nell'accendere il computer, oppure componete sulla tastiera il comando **B Y E** quando appare sullo schermo la parola READY.

Viene allora visualizzato il menù SELF TEST. Premete **SELECT** per fare la vostra scelta; poi premete **START** per iniziare l'operazione.

Se avete scelto ALL TESTS, il computer esegue automaticamente i test MEMORY (memoria), AUDIO-VISUAL (audiovisivo) e KEYBOARD (tastiera).

Premete il tasto **HELP** per interrompere i test e ritornare al menù. Per ritornare al BASIC ATARI premete il tasto **RESET**.

TEST DELLA MEMORIA

Il computer è dotato di due tipi di memoria. ROM è una memoria permanente e RAM è una memoria disponibile per i programmi che caricate nel computer o che scrivete voi stessi.

Due barre colorate appaiono sullo schermo quando provate il ROM. Durante l'esecuzione del test sulla memoria RAM, sullo schermo appaiono 48 quadratini.

Le barre e i quadratini devono diventare verdi o blu. Se diventano rossi o viola, chiamate il concessionario ATARI.

TEST AUDIOVISIVO

L'ATARI 800XL è dotato di quattro voci sonore nonchè di possibilità cromatiche e grafiche programmabili. Sopra il numero della voce sottoposta a test, appare la chiave di violino sul pentagramma. Per ciascuna delle quattro voci vengono suonate e visualizzate sei note.

Se il numero di una delle voci appare sullo schermo senza alcun suono, significa che quella voce non funziona.

Tenete presente che per ogni test i colori visualizzati devono essere simili.

TEST DELLA TASTIERA

Durante l'esecuzione di questo test la tastiera appare sullo schermo. Quando premete un tasto, sullo schermo il tasto corrispondente lampeggia in video invertito (cioè blu su sfondo bianco). Se un tasto non lampeggia quando lo premete, significa che non funziona.

I tasti **SHIFT** e **CONTROL** lampeggiano solo quando vengono premuti simultaneamente ad un altro tasto.

SOFTWARE

Il software permette al computer di eseguire un compito specifico. E' disponibile del software ATARI già pronto per una grande varietà di applicazioni.

Molti programmi sono disponibili in forma di cassetta. Inserite la cassetta saldamente nell'apposito alloggiamento, con l'etichetta rivolta verso di voi.

Se in precedenza avete utilizzato un programma diverso, spegnete il computer per 5 secondi prima di procedere al nuovo programma.

LA TASTIERA

Molti tasti sulla tastiera del computer funzionano esattamente come quelli di una macchina da scrivere.

Altri tasti hanno funzioni speciali e vengono usati per spostare il cursore sullo schermo, per inserire o cancellare un testo o per modificare il testo sul video.

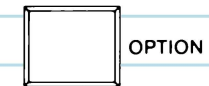
La sezione COMANDI vi mostra i vari modi in cui si possono usare i tasti di funzione sulla tastiera.

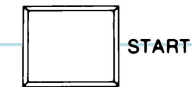
Delle funzioni chiave possono variare a seconda del programma. Vedere il manuale d'istruzioni di programmazione per ulteriori dettagli.

N.B.: Il cursore è il quadratino bianco che vedete sullo schermo. Mostra il punto dove vi trovate in un programma od un testo.

COMANDI

RESET

RESET ferma l'elaboratore nel mezzo dell'operazione che sta eseguendo e rimette il programma all'inizio (per fermare un programma si raccomanda spesso di usare il tasto BREAK).

OPTION

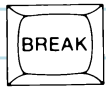
Il tasto OPTION sceglie tra le differenti varianti di un programma.

START

START serve normalmente a dare il via ad un programma o ad un gioco.

SELECT

Il tasto SELECT viene spesso usato per scegliere una delle molteplici applicazioni del programma.

HELP

Il tasto HELP si usa per ottenere assistenza durante l'esecuzione di alcuni programmi.

BREAK interrompe normalmente qualsiasi funzione il computer stia eseguendo.

L'uso di ESC (ESCAPE) dipende dal programma. In alcuni programmi fa passare da un menù all'altro.

CONTROL INSERT inserisce degli spazi in alcuni programmi. Si possono così impostare caratteri addizionali scrivendoli sopra gli spazi inseriti.

DELETE BACK SPACE fa retrocedere il cursore di uno spazio e cancella quanto è stato scritto. Mantenuto in posizione premuta, continua a cancellare.

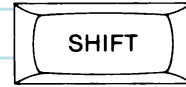
CONTROL DELETE BACK SPACE cancella dalla posizione del cursore e sposta i caratteri rimanenti riempiendo la riga.

CONTROL 1 ferma la visualizzazione dello schermo. Per continuare bisogna premerlo di nuovo.

CONTROL 2 fa emettere un segnale sonoro.

CONTROL 3 segna la fine dei dati (EOF: end of file) per l'entrata dalla tastiera.

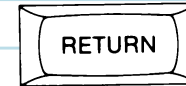
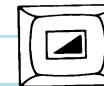
SHIFT INSERT fa spazio per inserire una linea di testo o di programma.

SHIFT DELETE BACK SPACE cancella la linea del testo o del programma.

SHIFT permette di impostare momentaneamente caratteri maiuscoli senza far uscire il computer dal modo operativo con caratteri minuscoli.

CAPS fa passare il computer dal modo maiuscole al modo minuscole e viceversa. CAPS serve anche per liberare la macchina bloccata col CONTROL LOCK.

CONTROL CAPS attiva il modo operativo CONTROL LOCK, di modo che, in effetti, **CONTROL** viene "mantenuto premuto" dal computer.

SHIFT CAPS blocca il computer nel modo operativo con caratteri maiuscoli dei tasti alfabetici. Ma per i caratteri speciali sui tasti numerici è necessario premere **SHIFT**.

CONTROL e tasto di freccia muove il cursore senza modificare il programma o la visualizzazione.

RETURN sposta il cursore al margine sinistro e segnala al computer che avete finito di scrivere o di fare le correzioni su una riga di programma.

(VIDEO INVERSO) attiva e disattiva il modo di visualizzazione invertito. In alcuni programmi tale tasto viene chiamato TASTO ATARI (⅄).

AUTORIPETIZIONE: quando un tasto viene premuto e mantenuto in tale posizione, il carattere corrispondente viene riprodotto continuamente finchè il tasto non viene lasciato.

CARATTERI GRAFICI

La tastiera del computer comprende 29 caratteri grafici. Con essi si possono rappresentare grafici e diagrammi e disegnare immagini.

Premere **CONTROL** ed il tasto del carattere appropriato (mostrato sulla tastiera qui sotto) per visualizzare questi caratteri.

BASIC ATARI

E' giunto così il momento di provare il BASIC ATARI incorporato nel computer. Potete usare il BASIC ATARI per scrivere i vostri programmi. Copiate i seguenti programmi. Vedrete di che cosa è capace il vostro "home computer"!

Il programma Uno è una dimostrazione delle capacità grafiche dell'elaboratore. Il programma Due mostra come si può usare il suono e il programma. Il programma Tre è per puro divertimento.

Impostate **N E W** sulla tastiera e premete **RETURN** per azzerare la memoria prima di scrivere un nuovo programma.

CARATTERI INTERNAZIONALI

La tastiera contiene incorporato un insieme di caratteri internazionali. Per accedere a questi caratteri in BASIC, usare il seguente comando: POKE 756, 204 (premere **RETURN**).

Premere quindi **CONTROL** insieme ai tasti descritti a destra per visualizzare l'insieme dei caratteri internazionali.

Per ritornare all'insieme di caratteri grafici, componete sulla tastiera il comando **P O K E** 756,224.

Avete commesso un errore? Premete il tasto **DELETE BACK SPACE** finchè l'errore non viene cancellato, quindi scrivete la correzione e continuate. Potete anche ritornare su un errore tenendo premuto il tasto **CONTROL** mentre premete uno dei tasti con la freccia.

Premete il tasto **RETURN** dopo aver scritto ogni singola riga (comprese le righe corrette).

Quando premete il tasto **RETURN**, i dati vengono immagazzinati in memoria.

Se in una riga di programma avete commesso un'errore, il computer ve lo segnalerà, indicandovi anche il numero della linea, non appena gli avrete dato l'ordine di eseguire il programma impostando sulla tastiera il comando **R U N**.

Scrivete **L I S T** o **L I S T** ed il numero della linea (es. LIST 10) per visualizzare il programma o la linea del programma e correggete l'errore.

Scrivete questi programmi BASIC esattamente come sono scritti qui. Se una riga di programma è troppo lunga per il vostro schermo, il computer continuerà automaticamente sulla riga successiva. Premete il tasto **RETURN** soltanto dopo aver scritto l'intera riga del programma.

Premete il tasto **BREAK** per fermare un programma in via di esecuzione.

PROGRAMMA UNO:

(Scrivete le seguenti istruzioni come mostrato, ricordandovi di premere **RETURN** alla fine di ogni linea.)

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL-191
 30 RL=79
 40 FOR ZEBRA=0 TO 48
 50 REM GTIA * AUTOSTRADA
    CORSIA VELOCE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL,LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Scrivete **R U N**, premete **RETURN** e osservate l'esecuzione del programma!

PROGRAMMA DUE:

```
 10 GRAPHICS 7+16:SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO
    30,34:DRAWTO 78,40: DRAWTO
    100,57:DRAWTO
    110,50:DRAWTO 140,76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0,LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 200:NEXT DE
100 GOTO 10
```

Scrivete **R U N** e premete **RETURN**.

PROGRAMMA TRE:

Per ottenere la freccia ↑ in questo programma, premete una volta il tasto **ESCAPE**, quindi tenete premuto **CONTROL** e premete **CLEAR**. Chiudete quindi le virgolette.

```
 10 PRINT " ↑ ":DIM
    NAME$(20):POSITION 2,7
 20 PRINT "SCRIVI IL TUO NOME E
    PREMI IL TASTO RETURN"
 30 POSITION 4,12:PRINT
    "NOME";:INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION (19-LEN
    (NAME$))/2,4:REM CENTRA IL
    NOME
 60 PRINT#6;NAME$
 70 POSITION 1,7:PRINT#6;"E' UNA
    PERSONA SGARGIANTE":
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 TO 14
100 SETCOLOR 0,0,FLASH:SOUND
    0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20:NEXT
    DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14:SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000:NEXT
    DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
    2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800:NEXT
    DELAY
180 RUN
190 END
```

Scrivete **R U N** e premete **RETURN**.

Programmi estratti da "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun and Friendly Approach", di William Carris.

COSTRUZIONE DI UN SISTEMA

Il tipo di software che state usando ed il fine per il quale lo volete utilizzare determinano anche il tipo di attrezzatura supplementare di cui avrete bisogno. Potrete aver bisogno di una cloche per i videogiochi oppure di una stampante per scrivere relazioni.

CASSETTE E DISCHI

Se volete conservare dati oppure usare il software su cassette o minidischi, dovete procurarvi un registratore di programmi o un'unità a minidisco. Senza un registratore di programmi o un'unità disco, perderete quanto avete scritto appena spegnete il computer.

Il registratore di programmi ATARI 1010™ offre un modo economico per conservare informazioni. I dati vengono registrati su un normale nastro magnetico in cassetta. Ai fini di una maggiore velocità ed efficienza potreste optare per l'unità a minidisco ATARI 1050™.

STAMPANTI

La stampante economica ATARI 1027™ è facile da usare e stampa in caratteri del tipo usato per la corrispondenza su carta d'ufficio normale. I caratteri sono distinti e completamente formati, come quelli prodotti da una macchine per scrivere elettrica.

Lavori grafici, tracciati e disegni sono prodotti al loro meglio dalla stampante a colori ATARI 1020™. Potete disegnare e tracciare grafici in colori brillanti con le quattro penne elettroniche dell'ATARI 1020™, oppure stampare testi in diversi formati.

LIBRI E RIVISTE

Le fonti elencate qui di seguito sono soltanto alcuni dei molti testi di consultazione che potranno guidarvi in direzioni nuove ed affascinanti per le applicazioni del vostro computer personale.

LIBRI

Bob Albrecht, LeRoy Finkel e Jerald R. Brown: ATARI® BASIC. New York — John Wily & Sons, 1979

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL, Atari, Inc., 1983

TECHNICAL REFERENCE NOTES, Atari, Inc., 1983

Jerry Willis e Merl Miller: COMPUTERS FOR PEOPLE, Beaverton, Oregon — Dilithium Press,1982

Lon Poole, Martin McNiffe, Steven Cook: YOUR ATARI COMPUTER, Berkeley, California — Osborne/McGraw Hill, 1982

William Carris: INSIDE ATARI BASIC, Reston, Virginia — Reston Publishing, 1983

RIVISTE

ANTIC — The Atari Resource; 600 18th St, San Francisco, CA 94021

ANALOG COMPUTING — The Magazine for Atari Computer Owners, P.O. Box 23, Worcester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE — The Complete Magazine for Atari Users, 75 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

LOCALIZZAZIONE DEI GUASTI

DOMANDA: Ho installato il mio computer secondo le istruzioni contenute nel relativo libretto, ma quando lo accendo non accade nulla. Cosa debbo fare?

RISPOSTA: Se la parola READY non viene visualizzata quando accendete il computer, seguite di nuovo tutte le istruzioni una dopo l'altra. Accertatevi che tutti i cavi siano correttamente inseriti e che il sistema sia alimentato.

La lucetta rossa dell'interruttore ON/OFF che si trova sul lato inferiore destro della tastiera deve essere accesa.

Cercate di sintonizzare il televisore con l'apposita manopola. Se la visualizzazione non avviene correttamente oppure se sullo schermo appaiono le parole MEMORY TEST, il vostro computer ha probabilmente bisogno di assistenza. Siete pregato di mettervi in contatto con il rivenditore ATARI.

DOMANDA: Quando premo il tasto **HELP** non accade nulla. Perchè?

RISPOSTA: Il tasto **HELP** è destinato a dare assistenza con determinati programmi. Se il computer non reagisce, l'uso del tasto **HELP** probabilmente non è stato previsto col programma che state usando.

DOMANDA: Ho appena provato ad usare il linguaggio BASIC ATARI incorporato nel computer. Ho battuto un programma sulla tastiera ma non ha funzionato. Vorrei sapere perchè.

RISPOSTA: Accertatevi di aver premuto **RETURN** dopo ogni istruzione di programma prima di scrivere **R U N** sulla tastiera. **RETURN** segnala al computer che state impostando dati. Un altro errore molto diffuso è la confusione dello zero con la O maiuscola. Si assomigliano molto ma il computer li tratta come due caratteri diversi.

Se incontrate altri problemi col linguaggio, consultate l'ATARI BASIC oppure la sezione LIBRI E RIVISTE.

DOMANDA: Cosa debbo fare se si accende la lampada rossa dell'interruttore ON/OFF del computer ma l'immagine TV è deformata?

RISPOSTA: Accertatevi che sia il commutatore dei canali TV sul computer sia il selettore dei canali sul televisore siano correttamente regolati.

Provate con un'altra cassetta; inseritela nell'apposita apertura per vedere se il software funziona. Accertatevi che la cassetta sia inserita a fondo nell'apposito alloggiamento.

MANUTENZIONE

Tenete il computer pulito usando di tanto in tanto un panno soffice e umido, non peloso.

Non usate solventi o detergenti per uso domestico.

Tenete i liquidi a distanza prudente dal computer.

Evitate di scalfire la striscia di plastica trasparente accanto alla colonna dei tasti di funzione.

Come qualsiasi altro apparecchio elettrico, questo home computer ATARI usa e produce energia e radiofrequenza. Se non è installato e usato correttamente secondo le istruzioni, l'apparecchio può causare interferenze con la ricezione radio o televisione. Se l'interferenza cessa quando l'apparecchio è spento, è probabile che sia l'apparecchio a causarla. Con l'apparecchio acceso potrete forse risolvere il problema prendendo una (o piú) delle seguenti misure:

Cambiate la direzione della antenna radio o TV.

Spostate il computer in relazione alla posizione della radio o del televisore.

Allontanate il computer dalla radio o dal televisore.

Muovete leggermente il cavo schermato per provare a raddrizzare un'immagine TV distorta.

L'utilizzazione di apparecchiature non omologate con questo computer può causare interferenze alla ricezione dei programmi radio o televisivi.

NOUVEL ORDINATEUR MAISON A HAUTES PERFORMANCES

L'ordinateur ATARI® 800XL™ vous ouvre les portes du monde passionnant de la révolution informatique. Il possède une puissante mémoire "RAM" de 64K qui vous permet de gérer une petite entreprise ou d'utiliser plus de 2000 programmes disponibles. En reliant simplement le 800XL à votre poste de télévision, vous pouvez écrire et éditer sur l'écran, créer des dessins graphiques originaux et programmer en BASIC ATARI, le langage d'ordinateur incorporé.

Votre ordinateur vous donne accès à toute la grande famille des produits ATARI. Au moyen des accessoires et des programmes appropriés, vous pouvez composer de la musique, vous divertir avec des jeux, communiquer avec d'autres propriétaires d'ordinateurs maison Atari, ou encore établir et gérer votre budget. Il n'y a vraiment pas de limite à ce que vous pouvez faire.

Ce manuel d'instructions vous indique comment brancher votre ATARI 800XL sur votre téléviseur.

VERIFICATION DU BON FONCTIONNEMENT DU SYSTEME

L'ordinateur ATARI 800XL procède automatiquement à sa propre vérification au moment où vous le mettez en marche. Si un problème surgit, le message "MEMORY TEST" (TEST MEMOIRE) apparaît sur l'écran.

Avant d'utiliser l'ordinateur pour la première fois, vous devriez aussi procéder à la vérification du système à l'aide d'une série de tests visuels et sonores.

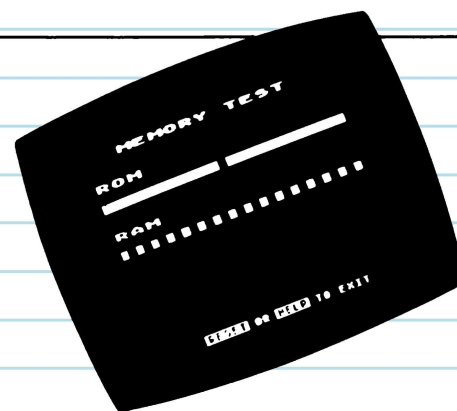
Vous pouvez procéder à ces tests en vous aidant du menu "SELF TEST" (AUTO-TEST).

MENU SELF TEST

Pour entreprendre les tests, appuyez sur la touche "**OPTION**" tout en mettant sous tension l'ordinateur. Vous pouvez également taper **B Y E** au clavier lorsque le mot "READY" apparait sur l'écran.

L'écran affiche alors le menu SELF TEST. Appuyez sur la touche "**SELECT**" pour faire votre choix, puis enfoncez la touche "**START**" pour commencer le test.

Si vous sélectionnez l'option "ALL TESTS" (TOUS LES TESTS), l'ordinateur procède alors automatiquement aux tests "MEMORY" (MEMOIRE), "AUDIO-VISUAL" (AUDIO-VISUEL) ET "KEYBOARD" (CLAVIER).

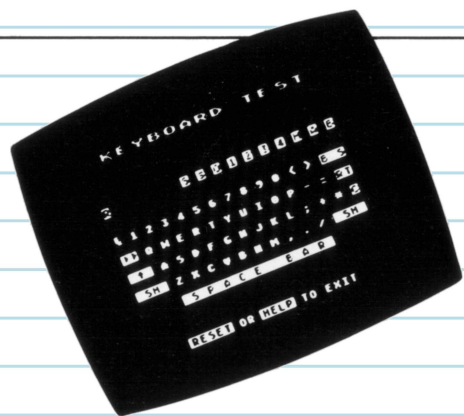
Appuyez sur la touche "**HELP**" pour arrêter les tests et revenir au menu. Appuyez sur la touche "**RESET**" pour revenir au BASIC ATARI.

LES TESTS MEMOIRE

Votre ordinateur comporte deux sortes de mémoire. La mémoire dite "ROM" est une mémoire permanente, tandis que la mémoire dite "RAM" est une mémoire disponible pour l'enregistrement des programmes que vous chargez dans l'ordinateur ou que vous composez vous-même.

Deux barres de couleur apparaissent sur l'écran lorsque la mémoire "ROM" est testée, tandis que 48 carrés apparaissent au cours du test de la mémoire "RAM". Ces barres et ces carrés doivent devenir verts ou bleus. S'ils deviennent rouges ou violets, adressez-vous à votre revendeur ATARI.

LE TEST AUDIO-VISUEL

Votre ordinateur ATARI 800XL a une capacité de programmation de quatre voix sonores et de graphiques en couleur. Une portée musicale avec clé de sol apparaît sur l'écran au-dessus du numéro de la voix en cours de test. Pour chacune des quatre voix, six notes sont jouées et affichées simultanément.

Si le numéro d'une voix apparaît sans qu'elle soit jouée, cela signifie qu'elle ne fonctionne pas. Les couleurs affichées doivent être cohérentes dans chacun des tests.

LE TEST DU CLAVIER

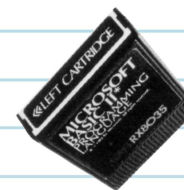
Pendant ce test, votre clavier est affiché sur l'écran. Lorsque vous enfoncez une touche, le caractère correspondant clignote sur l'écran en vidéo inverse (bleu sur blanc). Si le caractère correspondant à la touche pressée ne clignote pas, cela veut dire que celle-ci ne fonctionne pas.

Les touches "**SHIFT**" et "**CONTROL**" ne clignotent que si l'une ou l'autre est pressée en même temps qu'une autre touche.

LE LOGICIEL

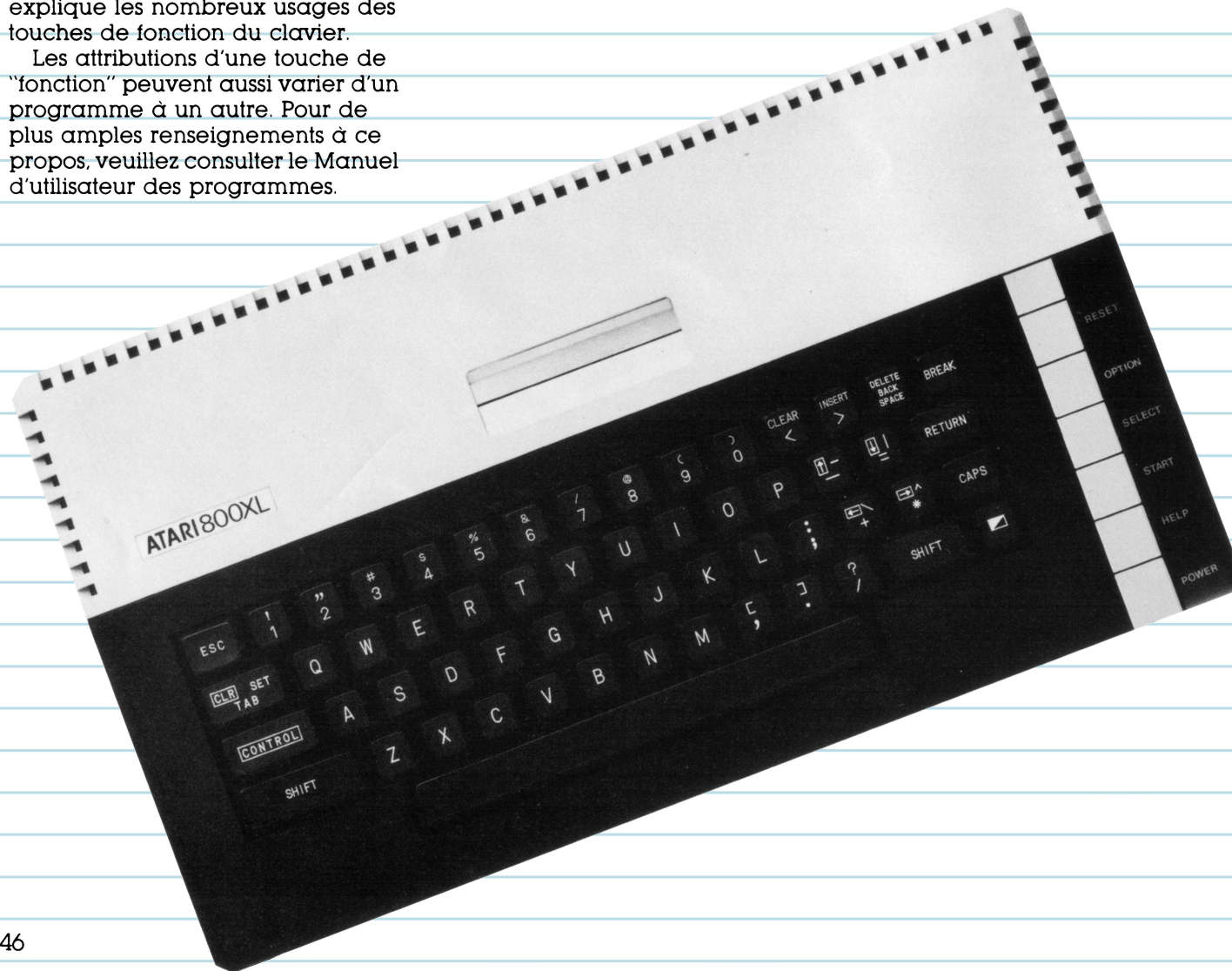
Le logiciel sert à adapter l'ordinateur en vue d'une tâche spécifique. Il existe des logiciels ATARI pour une multitude d'applications.

De nombreux logiciels sont disponibles en cartouches. La cartouche doit être fermement engagée dans le compartiment prévu à cet effet, son étiquette vous faisant face.

Si vous venez juste d'utiliser un autre programme, mettez l'ordinateur hors tension pendant environ 5 secondes avant de procéder au nouveau programme.

Le clavier

Plusieurs touches du clavier de l'ordinateur fonctionnent de la même manière que celles d'une machine à écrire. D'autres touches ont des fonctions spéciales et sercent à déplacer le curseur sur l'écran, à insérer ou supprimer du texte, ou encore à modifier l'affichage. La section intitulée "COMMANDES" vous explique les nombreux usages des touches de fonction du clavier.

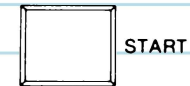
Les attributions d'une touche de "fonction" peuvent aussi varier d'un programme à un autre. Pour de plus amples renseignements à ce propos, veuillez consulter le Manuel d'utilisateur des programmes.

Remarque: le curseur est le petit carré blanc que vous voyez sur l'écran. Il vous indique votre position dans un programme ou dans un texte.

Commandes

RESET

La touche RESET arrête l'ordinateur à l'endroit même où vous étiez en train de travailler et ré-initialise le système. (Pour arrêter un programme, il est souvent recommandé d'utiliser la touche "BREAK".)

OPTION

La touche OPTION permet de choisir entre différentes variantes d'un même programme.

START

La touche START sert généralement à lancer un programme ou un jeu.

SELECT

La touche SELECT est souvent utilisée pour choisir une variante parmi plusieurs proposées.

HELP

On se sert de la touche HELP pour obtenir de l'aide dans l'exécution de certains programmes.

Généralement la touche BREAK interrompt la fonction que l'ordinateur est justement en train d'exécuter.

L'utilisation de la touche ESC (ESCAPE - SORTIE) dépend du programme. Dans certains programmes, elle vous permet de passer d'un menu à un autre.

Dans certains programmes, CONTROL INSERT crée un espace blanc, dans lequel vous pouvez insérer des caractères supplémentaires.

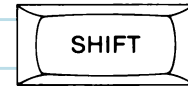
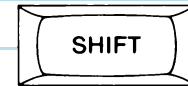
DELETE BACK SPACE déplace le curseur d'un espace en arrière, en supprimant le caractère qui s'y trouvait. La suppression des caractères durera tant que cette touche sera enfoncée.

CONTROL DELETE BACK SPACE supprime le caractère qui se trouve sous le curseur et déplace les autres caractères d'autant, pour remplir la ligne.

CONTROL 1 stoppe l'affichage à l'écran. Appuyez à nouveau pour continuer.

CONTROL 2 provoque l'émission d'un bip sonore.

CONTROL 3 marque la fin d'enregistrement pour entrée au clavier.

SHIFT INSERT crée une ligne de blancs que vous pouvez utiliser pour insérer une ligne de programme ou de texte.

SHIFT DELETE BACK SPACE supprime la ligne de programme ou de texte contenant le curseur.

SHIFT permet d'utiliser les caractères majuscules, sans sortir du mode minuscules.

CAPS bascule l'ordinateur du mode majuscules au mode minuscules et vice-versa. Cette fonction sort également l'ordinateur du mode CONTROL CAPS.

CONTROL CAPS verrouille la touche **CONTROL**, qui est ainsi maintenue enfoncée par l'ordinateur.

SHIFT CAPS verrouille l'ordinateur en mode majuscules pour les caractères alphabétiques. Vous devez cependant appuyer sur "**SHIFT**" pour obtenir les caractères spéciaux gravés sur les touches de chiffres.

CONTROL + flèche sert à déplacer le curseur sans changer le programme ni l'affichage.

RETURN ramène le curseur à la marge de gauche. Cette touche sert aussi à indiquer à l'ordinateur que vous avez terminé de frapper ou d'éditer une ligne de programmes.

REVERSE VIDEO sert à passer du mode d'affichage normal au mode de vidéo inverse et vice-versa. Dans certains programmes, cette touche est appelée touche ATARI (⅄).

AUTO REPEAT: Lorsque vous maintenez la pression sur une touche, le caractère correspondant se répète jusqu'au moment où vous la relâchez.

LA REPRESENTATION GRAPHIQUE

Le clavier de l'ordinateur comprend 29 caractères graphiques. Ceux-ci vous permettent de faire des graphiques ou des tableaux et de dessiner des images.

Ce tableau indique les touches que vous devez presser — en même temps que la touche **CONTROL** — pour faire apparaître à l'écran le caractère correspondant.

BASIC ATARI

Vous êtes maintenant prêt à utiliser le langage BASIC ATARI incorporé dans l'ordinateur. Vous pouvez vous servir du BASIC ATARI pour écrire vos propres programmes.

Reproduisez les programmes qui suivent. Vous serez surpris de ce que votre ordinateur peut faire!

Le Programme Un vous donne un échantillon des possibilités graphiques de l'ordinateur. Le Programme Deux vous montre comment vous pouvez utiliser les sons tandis que le Programme Trois vous permet de vous amuser.

Tapez **N E W** et pressez la touche **RETURN** pour effacer la mémoire avant d'enrer un nouveau programme au clavier.

LES CARACTERES INTERNATIONAUX

Un ensemble de caractères internationaux est incorporé au clavier. Pour avoir accès à ces touches en BASIC, frappez la commande suivante au clavier : **P O K E** 756,204 (puis enfoncez "RETURN").

Puis, pour afficher les caractères internationaux, enfoncez simultanément la touche **CONTROL** et les touches indiquées à droite.

Pour retourner à l'ensemble de caractères graphiques, frappez **P O K E** 756,224 au clavier.

Vous avez fait une erreur? Enfoncez la touche **DELETE BACK SPACE** jusqu'à ce que vous ayez supprimé l'erreur, puis tapez la correction et continuez. Vous pouvez aussi revenir en arrière sur une faute en gardant enfoncée la touche **CONTROL** ainsi que l'une des touches comportant une flèche.

A la fin de la frappe de chaque ligne (sans oublier les lignes que vous avez corrigées), enfoncez **RETURN**. Le fait d'enfoncer **RETURN** introduit l'information dans la mémoire de l'ordinateur.

Si une ligne de programme comporte une erreur quelconque, vous verrez apparaître un MESSAGE D'ERREUR indiquant le numéro de la ligne en cause, dès que vous aurez tapé **R U N**.

Pour afficher le programme ou la ligne de programme et corriger l'erreur, tapez **L I S T** ou **L I S T** suivi du numéro de ligne concernée. (Ex : LIST 10.)

Reproduisez ces programmes BASIC exactement comme ils sont écrits ici. Si une ligne de programme est trop longue pour l'écran de votre téléviseur, l'ordinateur passera automatiquement à la ligne suivante. Ne pressez la touche **RETURN** qu'après avoir tapé la totalité de la ligne de programme.

Pressez la touche **BREAK** pour stopper le programme.

PROGRAMME UN :

(Tapez ce qui suit tel quel, en n'oubliant pas de presser **RETURN** après chaque ligne.)

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL = 191
 30 RL = 79
 40 FOR ZEBRA = 0 TO 48
 50 REM GTIA AUTOROUTE * VOIE
    RAPIDE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL, LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Tapez **R U N**, pressez **RETURN** et regardez courir votre programme!

PROGRAMME DEUX :

```
 10 GRAPHICS 7+16: SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO 30,
    34:DRAWTO 78, 40:DRAWTO
    100, 57:DRAWTO 110,
    50:DRAWTO 140, 76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0,LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 2OO: NEXT DE
100 GOTO 10
```

Tapez **R U N** et pressez **RETURN**.

PROGRAMME TROIS :

Pour obtenir la flèche ↑ dans ce programme, enfoncez une fois **ESCAPE**, puis maintenez enfoncée la touche **CONTROL** et pressez **CLEAR**. Puis fermez les guillemets.

```
 10 PRINT "↑": DIM
    NAME$(20):POSITION 2,7
 20 PRINT "TAPEZ VOTRE NOM ET
    PRESSEZ LA TOUCHE RETURN"
 30 POSITION 4,12:PRINT
    "NOM";:INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION ( 19-
    LEN(NAME$) )/2,4:REM
    CENTRE LE NOM
 60 PRINT#6; NAME$
 70 POSITION 1,7:PRINT #6;"EST
    UNE PERSONNE VOYANTE":
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 TO 14
100 SETCOLOR 0,0,FLASH:SOUND
    0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20:NEXT
    DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14:SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000:NEXT
    DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
    2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800:NEXT
    DELAY
180 RUN
190 END
```

Tapez **R U N** et pressez **RETURN**.

Programmes tirés de "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun, and Friendly Approach," par William Carris.

CONSTITUTION D'UN SYSTEME

Le genre de logiciel que vous employez et les applications auxquelles vous le destinez déterminent l'équipement périphérique dont vous allez avoir besoin. Il se peut que vous deviez utiliser une commande à levier pour les jeux sur ordinateur ou une imprimante pour obtenir une trace écrite de vos résultats.

CASSETTES ET DISQUETTES

Si vous voulez sauvegarder des données ou utiliser des logiciels sur cassette ou sur disquette, vous devrez acheter un lecteur/enregistreur de programmes ou une unité de disquette. Sans magnétocassette, ni unité de disquette, vous perdez automatiquement tout ce que vous avez tapé au clavier dès que vous mettez hors tension l'ordinateur.

Le lecteur/enregistreur de programmes ATARI 1010™ constitue un moyen bon marché de stocker des informations. Les données y sont enregistrées sur une cassette ordinaire. Pour bénéficier de plus de rapidité et d'une meilleure efficacité, vous déciderez peut-être d'acheter l'unité de disquettes ATARI 1050™

IMPRIMANTES

L'imprimante ATARI 1027™ est d'un très bon rapport qualité/prix. Facile à utiliser, elle imprime des caractères de qualité correspondance sur du papier standard. Les caractères sont entièrement formés, comme ceux d'une machine à écrire électrique.

Dessins, tableaux et graphiques sont plus clairement rendus sur l'imprimante couleurs ATARI 1020™. Vous pouvez dessiner ou "tracer" des graphiques aux couleurs éclatantes avec les quatre crayons électroniques de l'imprimeuse ATARI 1020™, ou imprimer votre texte en plusieurs dimensions différentes.

SOURCES

Les sources indiquées ici ne constituent que quelques-uns des nombreux moyens qui peuvent vous aider ou vous guider vers de nouvelles et passionnantes directions pour l'utilisation de votre ordinateur personnel.

LIVRES

Albrecht, Bob; Finkel, Le Roy; et Brown, Jerald R. ATARI® BASIC. New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC REFERENCE MANUAL. Atari, Inc., 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc. 1983.

Willis, Jery, et Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE. Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; et Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER. Berkeley, CA : Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. INSIDE ATARI BASIC. Reston, VA : Reston Publishing, 1983.

MAGAZINES

ANTIC — The Atari Resource. 600 18th St., San Francisco, CA 94107

ANALOG COMPUTING, The Magazine for Atari Computer Owners. P.O. Box 23, Worchester, MA 01603

HI-RES MAGAZINE, The Complete Magazine for Atari Users, 755 West Sanlando Springs Drive, Longwood Springs, FL 32750

DEPANNAGE

QUESTION : J'ai installé mon ordinateur conformément au manuel d'instructions, mais rien ne se passe lorsque je le mets sous tension. Que dois-je faire maintenant?

REPONSE : Si le mot "READY" n'apparaît pas lorsque vous enclenchez votre ordinateur, vérifiez toutes les opérations auxquelles vous venez de procéder. Assurez-vous que tous les cordons et câbles sont fermement enfichés et que la tension d'alimentation parvient jusqu'au système. La lampe-témoin rouge "ON/OFF" située en bas à droite du clavier devrait être allumée. Essayez d'ajuster le bouton de réglage fin sur votre téléviseur. Si vous n'obtenez toujours pas l'affichage correct, ou si les mots "MEMORY TEST" apparaissent sur l'écran de votre téléviseur, il se peut que votre ordinateur ait besoin d'être révisé. Veuillez consulter votre revendeur ATARI.

QUESTION : Rien ne se passe lorsque j'enfonce la touche "**HELP**". Pourquoi?

REPONSE : La touche "HELP" est prévue pour vous assister lorsque vous travaillez sur certains programmes spécifiques. Si l'ordinateur ne répond pas, cela signifie que le programme que vous utilisez n'est probablement pas conçu pour l'utilisation de la touche "HELP".

QUESTION : Je viens d'essayer d'employer l'ATARI BASIC incorporé à l'ordinateur. J'ai entré un programme au clavier, mais il ne veut pas démarrer. Pourquoi?

REPONSE : Assurez-vous que vous avez enfoncé la touche "**RETURN**" après chaque instruction de programme, avant de frapper **R U N**. En enfonçant "RETURN", vous signalez en fait à l'ordinateur que vous allez entrer des informations.

Une autre erreur courante consiste à confondre le zéro avec la lettre O majuscule. Elles ont un aspect semblable, mais l'ordinateur les traite comme deux caractères entièrement différents.

Si d'autres problèmes concernant le BASIC se présentent, consultez le manuel "ATARI BASIC" ou la section intitulée "SOURCES".

QUESTION : Que dois-je faire si la lampe-témoin rouge "ON/OFF" s'allume, mais que l'image sur l'écran du téléviseur est distordue?

REPONSE : Assurez-vous que le commutateur de canal TV sur l'ordinateur, ainsi que le commutateur de canal sur votre téléviseur sont en positions correctes.

Introduisez une autre cartouche dans le compartiment prévu à cet effet, pour déterminer si le logiciel fonctionne. Assurez-vous que la cassette est fermement engagée au fond du compartiment.

ENTRETIEN

Gardez votre ordinateur propre en l'essuyant de temps à autre avec un chiffon humide et sans peluche.

N'utilisez jamais de solvants ni d'agents de nettoyage ménagers sur votre ordinateur.

Ne laissez aucun liquide à proximité de votre poste de travail.

Evitez de rayer la plaque de plastique transparent se trouvant à côté de la colonne des touches de fonction.

Comme tous les autres appareils électriques, cet ordinateur maison ATARI utilise et produit divers rayonnements sur les fréquences radio. S'il n'est pas installé et employé correctement, conformément aux instructions, l'appareil est susceptible d'interférer avec la réception sur votre radio ou votre téléviseur.

Si le problème d'interférence disparaît lorsque l'appareil est mis hors tension, cela veut probablement dire que l'ordinateur en est la cause. L'ordinateur étant sous tension, vous pouvez essayer de corriger ce problème en adoptant une ou plusieurs des mesures qui suivent :

Changez l'orientation de votre antenne de radio ou de télévision

Déplacez l'appareil par rapport à la radio ou au téléviseur.

Mettez plus de distance entre l'appareil d'une part, et la radio ou le téléviseur d'autre part.

Il est parfois possible de redresser une image déformée sur l'écran du téléviseur en déplaçant le câble HF.

En utilisant des périphériques non-agréés avec cet ordinateur, vous pouvez provoquer des interférences avec la réception sur votre radio ou votre téléviseur.

Toutes les mesures possibles ont été prises afin d'assurer l'exactitude de la documentation du produit dans le manuel. Toutefois, du fait de notre constante amélioration et mise à jour du logiciel et du matériel de notre ordinateur, Atari, Inc. ne peut garantir l'exactitude de tout matériel imprimé après la date de publication et décline toute responsabilité quant aux changements, erreurs ou omissions.

ATARI 800XL
ESC
CLR SET TAB
CONTROL
SHIFT
CLEAR
INSERT
DELETE BACK SPACE
BREAK
RETURN
CAPS
SHIFT

ATARI COMPUTER 800XL

EEN KRACHTIGE NIEUWE HUISCOMPUTER

Met de ATARI® 800XL™ dringt u de spannende wereld van de informatierevolutie binnen. De computer heeft een krachtige 64K RAM geheugen, dat u in staat stelt een klein bedrijft te beheren of u kunt gebruik maken van de meer dan 2000 programma's, die daarbij verkrijgbaar zijn. Door eenvoudig de 800XL op uw televisietoestel aan te sluiten, kunt u op het scherm teksten schrijven en opmaken, grafieken en tekeningen creëren en programma's schrijven met behulp van de ingebouwde computertaal ATARI BASIC.

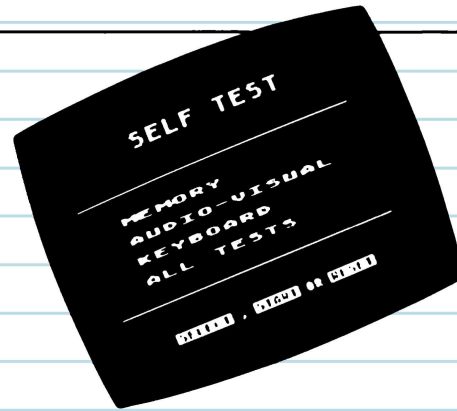
Uw computer geeft u toegang tot een grote reeks ATARI produkten. Als u over de juiste accessoires en programma's beschikt, kunt u o.a. muziek componeren, computerspelletjes spelen, met andere ATARI huiscomputer bezitters contact onderhouden of uw administratie bijhouden. De computer biedt u werkelijk ongekende mogelijkheden.

Het boekje met aansluitinstructies legt u uit hoe u de ATARI 800XL aan uw televisietoestel moet aansluiten.

TESTEN VAN HET SYSTEEM

De ATARI 800XL test zichzelf automatisch bij het inschakelen. De aankondiging MEMORY TEST verschijnt op het scherm als er een probleem is.

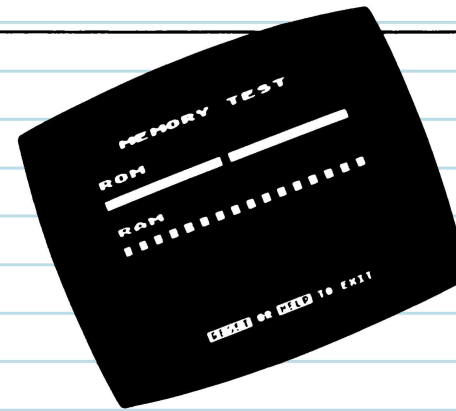
Voordat u de computer voor de eerste keer in gebruik neemt, moet u het systeem ook testen door middel van een reeks visuele en geluidstests.

U kunt dit doen met behulp van het SELF TEST-menu.

SELF TEST

Om de tests te beginnen, moet u de **OPTION**-toets ingedrukt houden terwijl u de computer inschakelt, of het woord **B Y E** intypen wanneer READY op het scherm verschijnt.

Het SELF TEST-menu wordt dan getoond. Druk op de toets **SELECT** am uw keuze te maken en druk op **START** om te beginnen.

Indien u ALL TESTS kiest, neemt de computer automatisch de MEMORY-, de AUDIOVISUAL-, en KEYBOARD-tests door.

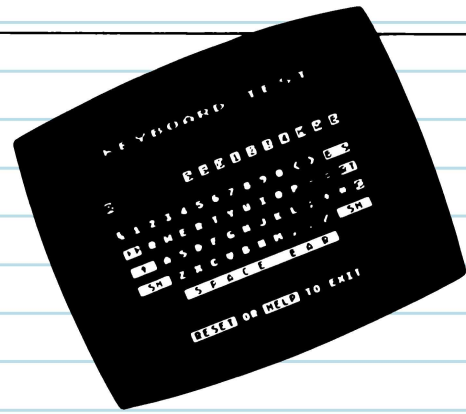
Druk op de **HELP**-toets om het testen te onderbreken en naar het menu terug te keren; druk op het **RESET**-toets om naar ATARI BASIC terug te keren.

MEMORY TEST (GEHEUGENTEST)

Uw computer heeft twee soorten geheugen: ROM is het permanente geheugen en RAM is het geheugen dat beschikbaar is voor de programma's die u in de computer laadt of zelf intypt.

Er verschijnen twee kleurstrepen op het scherm wanneer ROM getest wordt. Gedurende de RAM-test komen er 48 vierkanten op het scherm. De strepen en vierkanten moeten groen of blauw worden. Mochten ze rood of paars worden, neem dan contact op met de ATARI-dealer.

AUDIO-VISUAL TEST (AUDIOVISUELE TEST)

De ATARI 800XL heeft vier programmeerbare geluidskanalen en de mogelijkheid om kleuren en tekeningen weer te geven. Een notenbalk en een G-sleutel verschijnen bij deze test op het scherm boven het nummer van het kanaal dat getest wordt. Er worden 6 noten gespeeld en getoond voor elk van de vier kanalen.

Als een kanaalnummer verschijnt zonder dat men geluid hoort, is er iets mis met dat kanaal. De kleuren die verschijnen, moeten in iedere test gelijk blijven.

KEYBOARD TEST (TOETSENBORD TEST)

Het toetsenbord wordt tijdens deze test op het beeldscherm afgebeeld. Indien u een toets indrukt gaat de overeenkomstige toets op het scherm knipperen in omgekeerde video (blauw op wit). Als de toets niet knippert, functioneert hij niet.

De **SHIFT**- en **CONTROL**-toetsen knipperen alleen als ze tegelijk met een andere toets worden aangeslagen.

SOFTWARE

De software maakt de computer geschikt voor een bepaalde taak. Voor talrijke toepassingen bestaan er kant-en-klare ATARI programma's.

Veel programma's worden in modulen geleverd. Stop deze modulen stevig in de gleuf met het etiket naar voren.

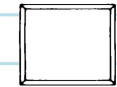
Als u net een ander programma heeft gebruikt, schakel de computer 5 seconden uit voordat u het nieuwe programma doorneemt.

HET TOETSENBORD

Vele toetsen op het toetsenbord van de computer functioneren op de zelfde wijze als bij een schrijfmachine. Andere toetsen hebben speciale functies en kunnen gebruikt worden om de cursor over het scherm te bewegen, om tekst bij te voegen en uit te wissen en om het beeld op het scherm te wijzigen. Het COMMAND (OPDRACHTEN)-gedeelte toont u vele manieren waarop u de functie-toetsen op het toetsenbord kunt gebruiken.

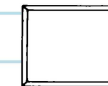
De functies van de toetsen variëren in verschillende programma's. Zie uw programmahandleiding voor détails.

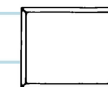
Opmerking: De cursor is het witte vierkantje, dat u op het scherm ziet. Het geeft uw positie in een programma of tekst aan.

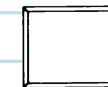
OPDRACHTEN

RESET

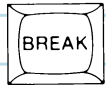
De RESET-toets stopt de computer en brengt de beginfase van het programma weer op het scherm. (Vaak wordt geadviseerd om de BREAK-toets te gebruiken om een lopend programma te stoppen).

OPTION

Met de OPTION-toets kunt u kiezen uit de variaties binnen een programma.

START

De START-toets brengt gewoonlijk een programma of een spel op gang.

SELECT

De SELECT-toets dient om binnen een programma een keuze te maken uit mogelijke toepassingen.

HELP

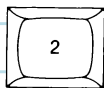
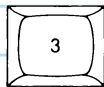
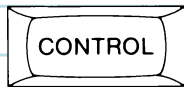
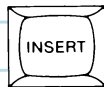
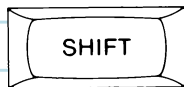
De HELP-toets biedt hulp bij sommige programma's.

De BREAK-toets onderbreekt het programma dat de computer op dat ogenblik uitvoert.

Het gebruik van de ESC (ES-CAPE)-toets hangt van het programma af. In sommige programma's kan men met deze toets van het ene menu naar het andere springen.

CONTROL INSERT voegt in sommige programma's een spatie in. Op de ingevoegde spaties kunnen letters of cijfers getikt worden.

DELETE BACK SPACE verschuift de cursor één plaats naar links en wist het oorspronkelijke teken. Als men de toets ingedrukt houdt, worden steeds meer tekens gewist.

CONTROL DELETE BACK SPACE wist het teken waarop de cursor staat en verschuift de resterende tekens tot de regel gevuld is.

CONTROL 1 stopt het TV-schermbeeld. Druk de toets nogmaals in om verder te gaan.

CONTROL 2 laat een zoemtoon horen.

CONTROL 3 geeft aan dat er voor dit bestand geen invoer meer mag plaatsvinden via het toetsenbord (EOF-teken).

SHIFT INSERT maakt ruimte om een programma of tekstregel tussen te voegen.

SHIFT DELETE BACK SPACE wist de programma of tekstregel.

SHIFT geeft hoofdletters als de computer in de kleineletter-modus staat.

CAPS zet de computer in de hoofdletter-modus in de kleineletter-modus. Maakt de computer vrij uit de CONTROL LOCK positie.

CONTROL CAPS zet de computer in de CONTROL LOCK-modus zodat **CONTROL** in feite wordt neergedrukt gehouden door de computer.

SHIFT CAPS houdt de computer in de hoofdletter-modus voor gebruik van letters. Voor de speciale tekens op de nummertoetsen moet u toch nog op **SHIFT** drukken.

CONTROL beweegt de cursor zonder het programma of de tekst te veranderen.

RETURN brengt de cursor terug naar de linken kantlijn en maakt de computer duidelijk dat u met het typen of opmaken van een programmaregel klaar bent.

(REVERSE VIDEO) schakelt omgekeerde video modus in en uit. In sommige programma's heet dit de ATARI ⩚-toets.

AUTO REPEAT: Wanneer u een toets ingedrukt houdt, herhaalt het teken zich totdat u de toets loslaat.

GRAFISCHE SYMBOLEN

Er zijn 29 grafische tekens opgenomen op het toetsenbord van de computer. Met deze tekens kunt u grafieken en tabellen opstellen en tekeningen maken.

Druk op **CONTROL** en op de juiste toets voor het teken (geillustreerd op het toetsenbord hieronder) om een teken te tonen.

ATARI BASIC

Nu kunt u gaan experimenteren met de ingebouwde ATARI BASIC. U kunt ATARI BASIC gebruiken om zelf computer-programma's te schrijven.

Typ de volgende programma's in. U zult verbaasd staan over de mogelijkheden die de computer u biedt.

Programma 1 toont de grafische mogelijkheden van de computer, programma 2 laat zien hoe u geluid kunt gebruiken en programma 3 is een computerspelletje.

Tik **N E W** en druk de **RETURN**-toets in om het geheugen te wissen voordat u een nieuw programma intypt.

INTERNATIONALE TEKENS

In het toetsenbord is een reeks internationale tekens opgenomen. Om toegang te krijgen tot deze toetsen in BASIC, dient u de volgende POKE-opdracht te geven: **P O K E** 756, 204 (druk op **RETURN**).

Druk daarna op **CONTROL** tegelijk met de aan de rechterzijde getoonde toetsen om de internationale tekens op het beeldscherm te tonen.

Om naar de grafische tekens terug te keren, tik **P O K E** 756,224.

Heeft u zich vergist? Druk dan de **DELETE BACK SPACE**-toets in totdat u de fout heeft gewist. Voer daarna de correctie uit en ga verder. U kunt ook naar een fout teruggaan door de **CONTROL**-toets ingedrukt te houden en tegelijkertijd een van de pijltoetsen (cursorbesturing) aan te slaan.

Druk de **RETURN**-toets in nadat u een regel heeft getypt (ook na de correctie van een regel). Door de **RETURN**-toets in te drukken wordt de informatie in het geheugen gezet.

Indien er fouten zitten in een programmaregel krijgt u een foutmelding die het regelnummer opgeeft nadat u **R U N** heeft getikt.

Tik **L I S T** of **L I S T plus het regelnummer** (b.v. LIST 10) om respectievelijk het programma of de betreffende programmaregel op te roepen en de fout te corrigeren.

Typ deze BASIC programma's precies zoals ze hier geschreven staan. Indien een regel te lang is voor het scherm, dan zet de computer de regel automatisch op de volgende voort.

Druk de **RETURN**-toets pas in als u de hele programmaregel heeft getypt.

Druk op de **BREAK**-toets om een programma te stoppen.

PROGRAMMA: 1

[Typ het volgende precies zoals het er staat, en sla na elke regel **RETURN** aan.]

```
 10 GRAPHICS 11
 20 LL=191
 30 RL=79
 40 FOR ZEBRA=0 TO 48
 50 REM GTIA HIWAY * FAST LANE *
 60 COLOR ZEBRA
 70 PLOT RL,LL
 80 DRAWTO 0,0
 90 RL=RL-1
100 NEXT ZEBRA
110 GOTO 110
120 END
```

Tik **R U N**, en druk **RETURN** in en de rest gaat vanzelf!

PROGRAMMA: 2

```
 10 GRAPHICS 7+16:SETCOLOR
    4,0,0: SETCOLOR 1,0,4
 20 COLOR 2
 30 PLOT 2,2:DRAWTO
    30,34:DRAWTO 78,40: DRAWTO
    100,57:DRAWTO
    110,50:DRAWTO 140,76
 40 FOR LIGSOU=1 TO 255
 50 SOUND 0,LIGSOU,8,10
 60 IF LIGSOU=8 THEN SETCOLOR
    1,0,14
 70 NEXT LIGSOU
 80 SETCOLOR 1,0,0
 90 FOR DE=1 TO 200:NEXT DE
100 GOTO 10
```

Tik **R U N**, en druk **RETURN** in.

PROGRAMMA: 3

Om de pijl ↑ in dit programma te krijgen, moet u de **ESCAPE**-toets één keer indrukken, dan **CONTROL** ingedrukt houden en op **CLEAR** drukken. Daarna de aanhalingstekens sluiten.

```
 10 PRINT "↑":DIM
    NAME$(20):POSITION 2,7
 20 PRINT "TYP UW NAAM IN EN
    DRUK OP DE RETURN-TOETS"
 30 POSITION 4,12: PRINT
    "NAAM";:INPUT NAME$
 40 GRAPHICS 2+16
 50 POSITION (19-LEN
    (NAME$))2,4:REM CENTREERT
    DE NAAM
 60 PRINT#6;NAME$
 70 POSITION 1,7: PRINT#6;"IS EEN
    FLITSENDE VOGEL":
 80 FOR FLIP=0 TO 20
 90 FOR FLASH=0 TO 14
100 SETCOLOR 0,0,FLASH:SOUND
    0,FLASH,10,10
110 NEXT FLASH
120 FOR DELAY=1 TO 20: NEXT
    DELAY
130 NEXT FLIP
140 SETCOLOR 0,0,14:SOUND 0,0,0,0
150 FOR DELAY=1 TO 1000:NEXT
    DELAY
160 SETCOLOR 0,0,0:SETCOLOR
    2,0,0
170 FOR DELAY=1 TO 800:NEXT
    DELAY
180 RUN
190 END
```

Tik **R U N** en druk de **RETURN**-toets.

Programma's uit "Inside ATARI BASIC, A Fast, Fun and Friendly Approach", door William Carris.

HET OPBOUWEN VAN EEN SYSTEEM

Het soort software dat u gebruikt en de toepassingen die u verlangt bepalen wat voor extra apparatuur u nodog heeft. Misschien wenst u een joystick voor computerspelletjes of een printer om gegevens af te drukken.

CASSETTES EN DISKETTES

Indien u gegevens wilt bewaren of software op cassettes of diskettes wilt gebruiken, moet u een programmarecorder of een disk drive aanschaffen. Zonder een recorder of disk drive gaat alles wat u tikt verloren zodra u de computer uitschakelt.

De ATARI 1010™ programmarecorder biedt een niet te dure mogelijkheid om informatie op te slaan. De gegevens worden op een gewone compact cassette opgenomen. Om nog sneller en efficiënter te werken, kunt u een ATARI 1050™ disk drive aanschaffen.

PRINTERS

De goedkope en handzame ATARI 1027™ Printer drukt gewone letters op normaal schijfmachinepapier. De tekens worden volledig gevormd, zoals het lettertype van een elektrische schrijfmachine.

Tekeningen, tabellen en grafieken worden het best gereproduceerd door de ATARI 1020™ Kleuren Printer. U kunt met de vier kleurpennen van de ATARI 1020™ levendige grafische verstellingen in kleuren tekenen of "plotten". Bovendien kunnen teksten in verschillende afmetingen worden gedrukt.

LITERATUUR

De publikaties die hier genoemd worden zijn slechts enkele van de hulpmiddelen die u ten dienste staan en u kunnen wijzen op nieuwe, interessante toepassingen van de huiscomputer.

BOEKEN

Albrecht, Bob; Finkel, LeRoy; en Brown, Jerald R. ATARI BASIC® New York: John Wiley & Sons, 1979.

ATARI BASIC HANDLEIDING. Atari, Inc., 1983.

TECHNICAL REFERENCE NOTES. Atari Home Computer System. Atari, Inc., 1983.

Willis, Jery en Miller, Merl. COMPUTERS FOR PEOPLE. Beaverton, Oregon: Dilithium Press, 1982.

Poole, Lon; McNiff, Martin; en Cook, Steven. YOUR ATARI COMPUTER. Berkeley, California: Osborne/McGraw Hill, 1982.

Carris, William. ATARI BASIC VAN BINNENUIT BEKEKEN. Reston, Va: Reston Publishing, 1983.

TIJDSCHRIFTEN

Waarin regelmatig artikelen verschijnen over Atari computers:
PERSONAL COMPUTER MAGAZINE. VNU Business Press Group BV, Amsterdam.
DATABUS, KLUWER TECHNISCHE TIJDSCHRIFTEN, Deventer. Radio Bulletin. De Muiring, Bussum. Chip, Vogel Verlag, München.

LOCALISERING VAN STORINGEN

VRAAG: Ik heb de computer volgens de aansluit-instructies aangesloten, maar er gebeurt niets als ik het apparaat aanzet. Wat nu?

ANTWOORD: Als het woord READY niet op het scherm verschijnt bij het inschakelen van de computer, controleer dan de aansluithandelingen stapsgewijs. Overtuig u ervan dat alle draden en kabels goed aangesloten zijn en dat het systeem van stroom voorzien wordt. Het rode POWER-lampje rechtsonder op het toetsenbord moet branden. Probeer de TV beter af te stemmen. Als u nog steeds de juiste tekst niet krijgt, of als de woorden MEMORY TEST op het scherm verschijnen, dan moet de computer nagekeken worden. Raadpleeg in dat geval uw ATARI-dealer

VRAAG: Wanneer ik op de **HELP**-toets druk, gebeurt er niets. Waarom niet?

ANTWOORD: De HELP-toets is ontworpen om bij bepaalde programma's hulp te bieden. Als de computer niet reageert, wordt in het programma dat u gebruikt waarschijnlijk de HELP-toets niet benut.

VRAAG: Ik heb net geprobeerd de ingebouwde computertaal ATARI BASIC te gebruiken. Ik heb een programma ingetypt, maar het functioneert niet. Waarom?

ANTWOORD: Controleer of u de **RETURN**-toets heeft ingedrukt na ieder programma-onderdeel voordat u **R U N** tikt. Door op de **RETURN**-toets te drukken vertelt u de computer dat er informatie wordt ingevoerd.

Een andere, vaak voorkomende vergissing is het verwarren van de nullen met de hoofdletter O. Zij lijken veel op elkaar, maar de computer behandelt ze als verschillende tekens.

Als u andere problemen heeft met BASIC, raadpleeg dan de "ATARI BASIC HANDLEIDING" en LITERATUUR lijst.

VRAAG: Wat moet ik doen als het rode POWER-lampje gaat branden, maar het televisiebeeld is niet goed?

ANTWOORD: Controleer of de TV kanaal-schakelaar op de computer en de kanaalkeuze-schakelaar van uw televisietoestel in de juiste stand staan.

Probeer een andere programma-module om te zien of de software functioneert. Overtuig u ervan dat de module stevig in de gleuf is geschoven.

ONDERHOUD

Houd uw computer schoon door deze zo nu en dan met een vochtige, niet pluizende doek af te nemen.

Gebruik geen oplos- of reinigingsmiddelen voor het schoonmaken van de computer.

Blijf met vloeistoffen uit de buurt van de computer.

Vermijd krassen op de doorschijnende plastic-laag naast de functietoetsen.

Zoals ieder ander elektrisch apparaat, gebruikt en produceert deze ATARI huiscomputer energie in de vorm van radiofrequenties. Indien het toestel niet op de juiste wijze geïnstalleerd is en niet volgens de instructies bediend wordt, kan storing in de radio-televisie ontvangst optreden.

Als de storing stopt wanneer de computer is uitgeschakeld, dan wordt de storing waarschijnlijk door de computer veroorzaakt. Schakel de computer in en probeer het probleem te verhelpen door één of meerdere van te volgende maatregels te nemen:

Draai de radioof televisie-antenna een andere kant op.

Zet de computer op een andere plaats t.o.v. de radio of televisie.

Zet de computer verder van de radio of televisie af.

Door de RF-kabel te bewegen kan het gestoorde televisiebeeld soms verbeterd worden.

Het gebruik van niet officieel goedgekeurde antenna's bij deze computer zal waarschijnlijk storingen in radio- of televisie-ontvangst veroorzaken.

Al het mogelijke is gedaan ten einde in deze handleiding een accurate productomschrijving te verzekeren. Omdat wij echter steeds bezig zijn onze computer programmatuur en apparatuur te verbeteren en bij de tijd te houden, kan Atari, Inc. niet garanderen dat de literatuur na de publikatiedatum nog correct is en is daarom niet aansprakelijk voor veranderingen, errata of weglatingen.

IMPORTANT SOFTWARE INFORMATION

As part of a continuing effort to enhance product quality, ATARI has designed the ATARI XL series computers to offer extended hardware and operating system software capabilities.

For many ATARI cassette and diskette programs, the built-in BASIC language must be disengaged before the program will run. To do this, the OPTION key must be held down during the entire program loading sequence.

BASIC programmers using the XL computer to develop software should make note of the following recommendation. To recover unused program space that accumulates during successive storage operations, use the following procedure.

For cassettes:

```
LIST "C:"
NEW
ENTER "C:"
```

For diskettes:

```
LIST "D:filename"
NEW
ENTER "D:filename"
```

As part of our technical support to outside software developers, ATARI has made available guidelines on areas in memory reserved for operating system modifications. Unfortunately, a few programs written by independent firms violate these guidelines, and will not work with ATARI XL Computers. ATARI cannot force independent firms to follow our guidelines, and cannot be responsible for such programs. We will, of course, continue to work with these companies to help ensure that ATARI computer owners enjoy access to a wide variety of quality software products.

Should you have a problem with software programs on your ATARI Home Computer, see your ATARI retailer, or call your authorized ATARI Customer Service center. If you experience difficulties with non-ATARI software, please contact the firm that produced it.

WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER SOFTWARE

Im Rahmen der fortwährenden Bemühungen, die Produktlinie zu verbessern, hat ATARI die ATARI-XL-Computerserie entwickelt, um die Kapazitäten der Hardware und der Software im Betriebssystem zu erweitern.

Viele ATARI Cassetten- und Diskettenprogramme funktionieren nur, wenn man das eingebaute BASIC-Modul außer Betrieb setzt. Dies wird erreicht, indem man die OPTION-Taste während der ganzen Programmladungssequenz drückt.

BASIC-Programmierer, die diesen XL-Computer zur Entwicklung von Software benützen, sollten folgendes beachten: Um den nach aufeinanderfolgenden Speicheroperationen unbeanspruchten Speicherraum zurückzugewinnen, wird nachstehendes Verfahren durchgeführt:

Für Cassetten:

```
LIST "C:"
NEW
ENTER "D:Dateiname"
```

Für Disketten:

```
LIST "D:Dateiname"
NEW
ENTER "D:Dateiname"
```

Im Rahmen seiner technischen Unterstützung für freiberufliche Softwareentwickler hat Atari Richtlinien für reservierte Speicherbereiche für solche Modifikationen des Betriebssystems aufgestellt. Leider verstoßen einige Programme, die von unabhängigen Firmen geschrieben werden, gegen diese Richtlinien und funktionieren infolgedessen bei den ATARI-XL-Computern nicht. Atari kann unabhängige Firmen nicht zwingen, den Richtlinien von Atari zu folgen. Daher kann Atari keine Verantwortung für die Anwendbarkeit von Software-Programmen übernehmen, die unter Verletzung der Richtlinien hergestellt wurden. Selbtsverständlich werden wir auch in Zukunft mit diesen Firmen zusammenarbeiten, um ihnen bei der Anpassung an unsere Richtlinien zu helfen, damit den Besitzern von ATARI-Computern weiterhin der Zugang zu einer großen Anzahl an Qualitäts-Softwareprodukten zugesichert werden kann.

Sollten Sie ein Problem mit Software-Programmen oder mit Ihrem ATARI-Computer haben, wenden Sie sich bitte an Ihren ATARI-Fachhändler oder rufen Sie Ihr zuständiges ATARI-Kundendienstzentrum an. Sollten Sie Schwierigkeiten mit Nicht-ATARI-Software haben, sollten Sie sich mit der Herstellungsfirma in Verbindung setzen.

INFORMACION IMPORTANTE SOBRE EL SOFTWARE

Como parte de un esfuerzo continuado para mejorar la calidad de nuestros productos, ATARI ha diseñado la serie XL de ordenadores ATARI con el fin de ofrecer mayor capacidad de hardware y del sistema operativo.

En muchos programas ATARI de cassette y disco, el módulo de lenguaje de programación BASIC incorporado debe retirarse antes de que los programas funcionen adecuadamente. Esto se logra manteniendo oprimida la tecla OPTION durante la secuencia completa de carga del programa.

Los programadores de BASIC que utilizan este ordenador XL para desarrollar software deberán tener en cuenta la siguiente recomendación. Para recuperar espacios de programa no utilizados que se hayan acumulado durante operaciones sucesivas de almacenamiento, deberá realizarse el siguiente procedimiento:

Para cassettes:

LIST "C:"
NEW
ENTER "D:nombre de archivo"

Para discos:

LIST "D:nombre de archivo"
NEW
ENTER "D:nombre de archivo"

Como parte de su apoyo técnico a desarrolladores externos de software, ATARI ha puesto a su disposición ciertas pautas relacionadas a áreas de memoria reservadas para modificaciones del sistema operativo. Desafortunadamente, algunos programas escritos por compañías independientes violan estas pautas, y, como resultado, no funcionan con los ordenadores ATARI XL. Atari no puede obligar a estas compañías independientes a que sigan dichas pautas y, por lo tanto, no puede responsabilizarse por la compatibilidad de los programas de software producidos en violación de estas pautas. Por supuesto, continuaremos colaborando con tales compañías para asegurar que los propietarios de nuestros ordenadores puedan continuar teniendo acceso a una gran variedad de productos de software de calidad.

Si usted tiene algún problema con los programas de software o con su ordenador personal ATARI, vea a su distribuidor ATARI, o llame al centro autorizado de Servicio para el Cliente ATARI. Si usted experimenta dificultades con algún software que no sea de ATARI, sírvase ponerse en contacto con la compañía que lo produjo.

INFORMAZIONI IMPORTANTI SUL SOFTWARE

Come parte del programma di miglioramento della qualità dei suoi prodotti, ATARI ha realizzato i computer della serie ATARI XL, per offrire una potente gamma di hardware ed ampie possibilità di impiego di vari sistemi operativi.

Molti programmi ATARI su cassetta o su dischetto richiedono che il modulo di linguaggio BASIC sia escluso prima che il programma funzioni correttamente. Questo viene effettuato tenendo premuto il tasto OPTION durante tutta la sequenza di caricamento del programma.

I programmatori BASIC che usino questo calcolatore XL nello sviluppo di software, devono tenere conto delle seguenti raccomandazioni. Per recuperare nomi di variabili inutilizzate e spazi di programma accumulati durante successive operazioni di memorizzazione, osservare la procedura seguente.

Per cassette:

LIST "C:"
NEW
ENTER "D:nome di file"

Per dischi:

LIST "D:nome di file"
NEW
ENTER "D:nome di file"

ATARI ha pubblicato norme e suggerimenti sull'uso delle aree di memoria destinate a tali modificazioni dei sistemi operativi, come parte della sua assistenza tecnica a progettisti esterni di software. Sfortunatamente, alcuni programmi scritti da ditte indipendenti non seguono queste norme e, come risultato, non sono in grado di funzionare sui computer ATARI XL. Atari non può costringere ditte indipendenti a seguire le sue norme, e non può quindi essere ritenuta responsabile per le incompatibilità di programmi scritti in violazione delle prescrizioni. Noi continueremo comunque ad assistere queste ditte per assicurare ai proprietari di computer ATARI l'accesso ad una vasta gamma di prodotti di software di qualità.

Nel caso doveste incontrare problemi nell'uso del software o dell'Home Computer ATARI, rivolgetevi al vostro rivenditore Atari o ad un centro assistenza autorizzato ATARI. Se un problema dovesse sorgere dall'uso di software non prodotto da ATARI, contattate la ditta che lo ha prodotto.

REMARQUES IMPORTANTES SUR LE LOGICIEL

Dans un effort constant pour améliorer la qualité de ses produits, ATARI a conçu la gamme des ordinateurs ATARI XL. Des matériels et un système d'exploitation plus performants.

De nombreux programmes ATARI en cassette ou en disquette exigent la suppression du module de langage BASIC incorporé pour permettre l'exécution du programme. Cette opération se fait en maintenant la touche OPTION enfoncée pendant tout le temps que dure le chargement du programme.

Note aux programmeurs en Basic, désireux d'utiliser l'ordinateur ATARI XL pour développer leurs logiciels : afin d'éliminer l'espace non utilisé dans un programme et conservé lors des opérations successives de stockage, veuillez suivre la procédure suivante :

Pour cassettes:

```
LIST "C:"
NEW
ENTER "D:fichier"
```

Pour disquettes:

```
LIST "D:fichier"
NEW
ENTER "D:fichier"
```

Dans le cadre du support qu'ATARI offre aux programmeurs extérieurs, nous mettons à la disposition des programmeurs avancés des recommandations sur certaines zones de mémoire réservées aux opérations de modification du système d'exploitation. Malheureusement, il existe quelques programmes écrits par des entreprises indépendantes, qui ne tiennent pas compte de ces recommandations et, donc, qui ne peuvent pas être utilisés sur les ordinateurs XL d'ATARI. ATARI ne peut pas obliger les entreprises indépendantes à suivre ces recommandations. Par conséquent, nous ne pouvons pas assumer la responsabilité de la compatibilité des logiciels ainsi produits qui ne tiennent pas compte de nos recommandations. Bien entendu, nous continuerons à informer ces entreprises pour les aider, afin d'offrir à nos utilisateurs un choix plus large de logiciels de qualité.

Si vous avez un problème avec les programmes ou votre ordinateur ATARI, consultez votre revendeur ou appelez notre Service d'Assistance Clientèle ATARI. Si vous avez des difficultés avec des logiciels non ATARI, contactez alors la société qui les a produits.

BELANGRIJKE INFORMATIE OVER PROGRAMMATUUR

In het kader van een voortdurende poging de produktkwaliteit te verbeteren, heeft ATARI de ATARI XL serie computers ontworpen, teneinde meer uitgebreide hardware en grotere mogelijkheden van het hoofdbesturingssysteem te bieden.

Veel ATARI programma's vereisen dat de ingebouwde BASIC taalmodule wordt uitgenomen voordat de programma's kunnen werken. Om dit tot stand te brengen moet de OPTION-toets gedurende de gehele programma-lading procedure ingedrukt worden gehouden.

BASIC-programmeurs, die deze XL computer gebruiken om programmatuur (software) te ontwerpen, zullen nota van de volgende aanbeveling nemen. Om ongebruikte programma-ruimte, die zich verzamelt na achtereenvolgende opbergbewerkingen terug te winnen, gebruikt men de volgende methode.

Voor cassettes:

```
LIST "C:"
NEW
ENTER "D:bestand"
```

Voor diskettes:

```
LIST "D:bestand"
NEW
ENTER "D:bestand"
```

ATARI heeft als onderdeel van zijn technisch advies aan andere software ontwerpers richtlijnen beschikbaar gesteld betreffende de geheugenindeling die voor modificaties van het hoofd-besturingssystem zijn gereserveerd. Helaas zijn enkele programma's, die door onafhankelijke firma's worden geschreven, in strijd met deze richtlijnen, met als gevolg dat deze niet werken op de ATARI XL computers. ATARI kan andere firma's niet dwingen haar richtlijnen te volgen en kan daarom niet aansprakelijk worden gesteld voor de werking van software programma's, die in strijd met de richtlijnen worden geproduceerd. Natuurlijk zullen wij deze firma's blijven helpen onze richtlijnen te volgen om te verzekeren dat ATARI computer-bezitters steeds een ruime keus zullen hebben uit een grote verscheidenheid kwaliteitsprogrammatuur.

Mocht u moeilijkheden ondervinden met software-programma's op uw ATARI Home Computer, richt u dan tot uw ATARI leverancier of bel uw officiële ATARI Klanten Service Center op. Voor moeilijkheden met programmatuur welke niet door ATARI is vervaardigd, moet u kontakt opnemen met de betreffende firma.